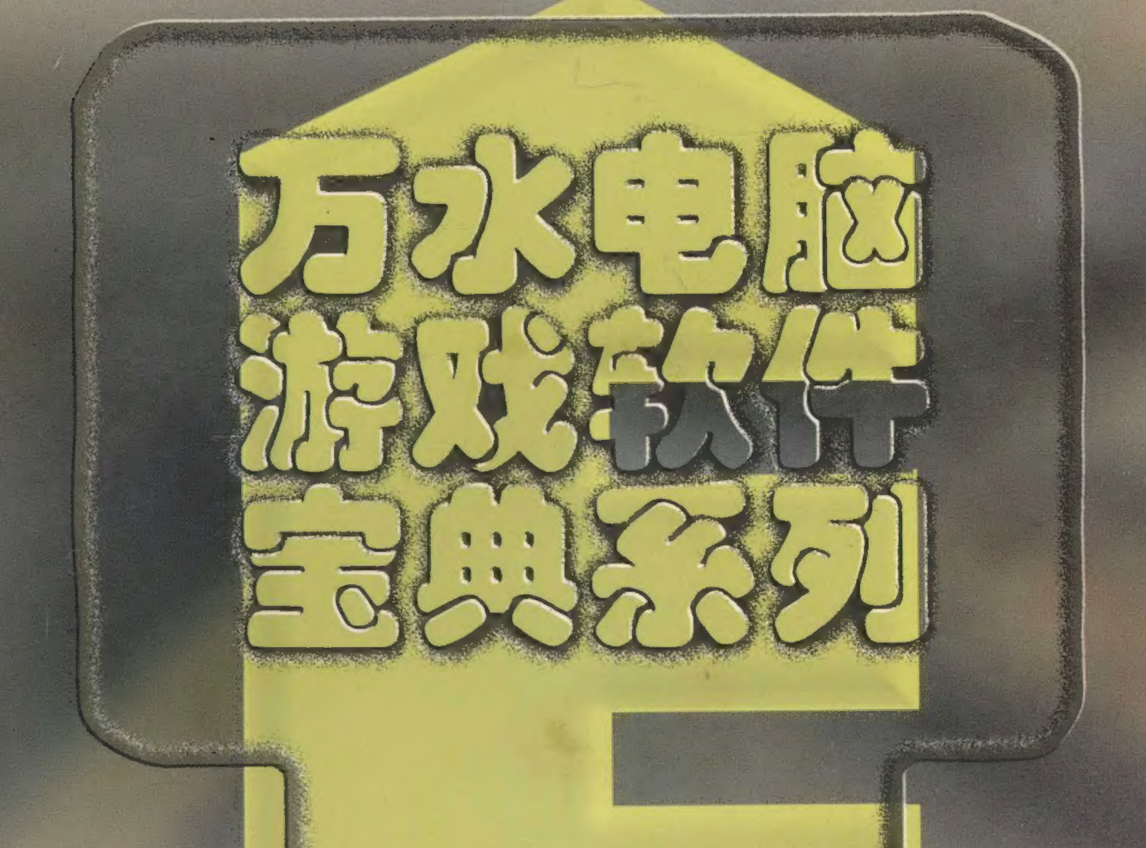


电脑游戏



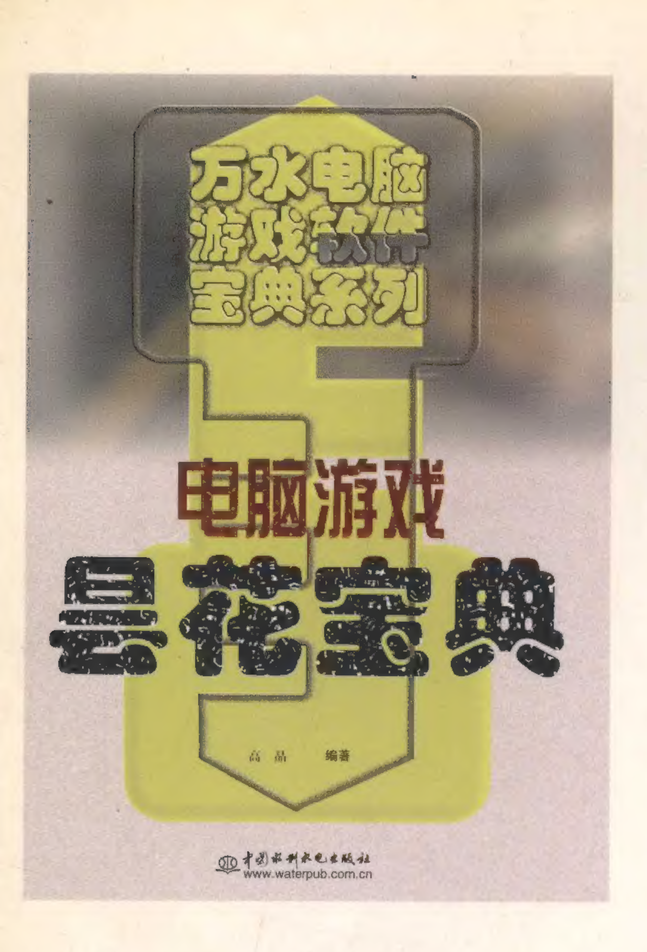






高 晶 编著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



编　　著：高　晶
责任编辑：陈　昊
封面设计：凤　歌

万 水 书 库

ISBN 7-80124-770-1



北京万水电子信息有限公司
Beijing Multi-Channel Electronic Information Co., Ltd.
地址：北京市车公庄西路 20 号
邮编：100044
电话：(86)(010)6848.8268, 6848.8278,8849.5168
传真：(86)(010)6848.8238
E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn



ISBN 7-80124-770-1/ TP・190
定价：18.00 元



万水电脑游戏软件宝典系列

电脑游戏昙花宝典

高　晶　编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书是《万水电脑游戏软件宝典系列》之一。这本书分为两个部分：电脑游戏的全攻略和电脑游戏秘技大全。第一部分是电脑游戏的全攻略，着重讲解游戏情节发展；介绍角色扮演类游戏和冒险类游戏随故事情节发展应该做到的操作，模拟类和格斗类游戏的按键方式，以及游戏所要完成的任务等。战略类游戏主要讲解指令的用途。各类游戏都有一些游戏心得，其中包括一些秘技，有助于玩家尽快通关。第二部分是介绍游戏的秘技、选关密码和一些由于游戏自身的缺陷(Bug)而产生的小窍门。

本书主要面向喜好电脑游戏的广大电脑爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏昙花宝典/高晶编著．－北京：中国水利水电出版社，1998.7

(万水电脑游戏软件宝典系列)

ISBN 7－80124－770－1

Ⅰ．电…　Ⅱ．高…　Ⅲ．游戏卡　Ⅳ．G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 16063 号

书　名	电脑游戏昙花宝典
作　者	高　晶 编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址：www.waterpub.com.cn E-mail：sale@waterpub.com.cn 电话：(010)63202266(总机)、68331835(发行部)
经　售	全国各地新华书店
排　版	北京万水电子信息有限公司
印　刷	水利电力出版社印刷厂印刷
规　格	787×1092 毫米　16 开本　12.5 印张　283 千字
版　次	1998 年 7 月第一版　1998 年 7 月北京第一次印刷
印　数	0001－5000 册
定　价	18.00 元

目　　录

第一章　电脑游戏的全攻略

超霸杯世界越野汽车拉力赛96(RAC Rally Championship)………………(1)
超级卡曼契Ⅲ(Comanche 3)………………(4)
成吉思汗………………(6)
创世纪Ⅷ之异域(Ultima 8:Pagan)………………(9)
创世纪网络版(Ultima Online)………………(16)
大富翁总动员之疯狂模拟战(Crazy)………………(23)
反抗奇兵(Tone Rebellion)………………(26)
钢铁雄师Ⅱ(Armored Fist 2)………………(28)
古大陆物语Ⅷ之勇者斗狂神(Farland Story 8)………………(32)
黑衣人(Men in Black)………………(40)
毁灭公爵3D(Duke Nukem 3D)………………(44)
极端反击(Extreme Assault)………………(56)
近距离作战(Close Combat)………………(63)
绝地风暴(KKND:Krush, Kill & Destroy)………………(68)
绝音魔琴………………(76)
魔法世纪Ⅱ(Magic Century 2)………………(83)
三国英雄传………………(87)
沙拉那之剑………………(94)
上古卷轴之匕首雨(The Elder-Scrolls:Daggerfall)………………(106)
神剑游侠传………………(118)
神剑传说Ⅱ………………(123)
生死赛车(POD)………………(127)
圣域争辉………………(129)
太阁立志传………………(137)
天网(Terminator: Sky Net's Revenge)………………(145)
巫毒小子(Voodoo)………………(147)
侠义豪情传之禁烟风云………………(149)
先进战术战斗机(Advanced Tactical Fighters)………………(158)
星际战将之革命(Star Command:Revolution)………………(164)
星际争霸(Star Craft)………………(172)
妖魔道………………(181)
勇闯魔窟(Guts' N' Garters in DNA Danger)………………(185)

第二章　电脑游戏秘技大全

Actua Soccer(真实美式足球) ………… (189)
Army Men(玩具兵团) ………… (189)
Baldies(光头乐园) ………… (189)
Battle Zone(战争地带) ………… (189)
Close Combat 2(近距离作战Ⅱ之远桥之争) ………… (190)
Comanche Gold(卡曼契战机黄金版) ………… (190)
Constructor ………… (190)
Deadlock 2 ………… (190)
Die by Sword(剑魂) ………… (191)
Exhunmed(发掘) ………… (191)
Flying Saucer ………… (191)
Grand Theft Auto ………… (191)
皇帝 ………… (192)
Incoming(来者不善) ………… (192)
极速赛车 ………… (192)
假日岛国 ………… (192)
将族之象棋大师 ………… (192)
卡迪拉克家族和恐龙 ………… (193)
立体狂飙 ………… (193)
梦幻西餐厅 ………… (193)
魔域迷踪 ………… (193)
魔域幽灵 ………… (193)
Motorhead ………… (195)
Postal(邮差) ………… (195)
PSY 幽记 ………… (196)
Quake 2(雷神之锤Ⅱ) ………… (196)
铁甲争霸战Ⅱ ………… (196)

第一章

电脑游戏的全攻略

超霸杯世界越野汽车拉力赛 96

RAC Rally Championship

一、游戏简介

这是一部虚拟赛车游戏。它以世界著名的英国 RAC 汽车拉力赛(The RAC Rally of Great Britain)为游戏背景,具有详实的赛车资料、一流的虚拟技术、精美的彩色照片、强劲的伴奏音乐,让玩家能畅快淋漓地体会到风驰电掣、天旋地转的飞车快感。这个游戏是经 RAC 赛车运动总署认可的唯一赛车游戏。

游戏容量为 90 多兆,提供 640×480×256 色高分辨率画质,极高水准的 VR 模式,具有非常真实的赛车和环境空间。内含数十幅精美的大幅赛车照片。光盘还含有 15 首 CD 音轨(可放入唱碟机中欣赏),而且还有细腻逼真的丰富音效。全程真人语音驾驶提示,由权威赛车评论员马森(Tony Mason)亲自解说。十多段紧张刺激的全屏视频影片穿插播放,使比赛气氛更加激烈。玩家可任意定做自己的赛车,从而在比赛中取得最佳的成绩。

二、游戏用键

游戏中有许多热键可以控制运行效果,分述如下:

Z:左拐;

X:右拐;

':加速;

/:减速;

;:加档;

.:减档;

C:车灯;

P:暂停;

F1:切换视角;

F2:切换窗口大小;

F3:切换背景远近;

F4:开关后视镜;

F6:开关屏幕上方的时间、速度等显示;

F8:开关屏幕右下方速度刻度指示盘;

F9:开关车轮在地上卷起的尘烟;

Esc:退出。

三、完全攻略

游戏的界面在英文菜单的旁边附上了直观形象的图标，能很快掌握各种选项用法。

比赛模式(Rally Type)共提供了四种竞赛类型，包括个人赛(Individual)、冠军赛(Championship)、过关赛(Arcade Level)和计时赛(Time Trial)。

游戏共提供了 6 种世界著名的性能优越的越野赛车，每种赛车都有三维旋转立体模型和详细的性能指标。

游戏背景音乐可在唱碟机界面由玩家用左右键从 6 首 CD 音乐中选择比赛中的伴奏音乐，这 6 首乐曲是：《Into the Red》、《Four on the Floor》、《Strap Youself in》、《On the Loose》、《Miami Sunset》和《Overdrive》。

游戏可在 28 种赛道中选择比赛所用路段。这些赛道风景各异、质地不同。

游戏的维修设定(Service Setup)用于设定所用赛车的一些具体参数，如转弯灵敏度(Steering Response)、齿轮啮合比(Gear Ratios)、刹车平衡(Brakes Balance)，以及轮胎的种类(Type Choice)等等。游戏共提供了 7 种不同质量的轮胎，每种轮胎都有不同的用途和使用范围(Suitability)，玩家需要根据所选赛道的情况，如干燥(Dry)、潮湿(Wet)、碎石(Gravel)、泥土(Mud)、冰雪(Snow)等，灵活更换轮胎，才能在比赛中获得最佳的竞技状态。

当某阶段比赛结束后将显示出比赛结果(Result)，包括用时(Time)、最高时速(Top Speed)、平均时速(Average Speed)等，然后是回顾(Review)菜单，包括：

(1)重放精彩场面(Replay Highlights)：即重播玩家在比赛中的各种精彩片段，如出发、加速、转弯、超车、冲刺等，可借此总结自己驾驶中的优势和不足。

(2)汽车选择(Car-selection)：选择比赛用车。

(3)音乐选择(Music Selection)：选择伴奏音乐。

(4)离开比赛(Retire from Rally)：退回到主菜单。

游戏选项(Game Options)

游戏包括极为丰富的参数选择，且有许多开关项：

(1)驾驶员细节(Driver Detail)：自定义车手，包括名字(Name)和所属国家(Country)，共包括中国在内的世界上的 33 个国家。

(2)独特的比赛选项(Individual Rally Options)：包括维修设定(Service Setup)，可设定每跑完一段路程后是否有机械检修人员对汽车进行整体检查和维修。

(3)汽车破坏(Car Damage)：即赛车在翻车、撞车等事故中其外观、性能等各个方面是否受到损坏。

(4)其它汽车(Other Car)和其它汽车的智能(Other Cars' Intelligence)：可选择比赛中是否有其它赛车与玩家同道竞技。同时选择共同竞赛的其它赛车的驾驶、躲避、超车等方面的人工智能水平，共包括 1、2、3、4 四个等级，智能程度依次升高。此顶参数类似于常见的“游戏难度”设定选项。

(5)天气条件(Weather Conditions)：游戏提供包括晴空万里、风雨交加、冰天雪地等多种天气条件。如果选择阴雨天，不但谈不上欣赏风景，而且由于路面很滑，因此驾驶时要加倍小心，这对玩家提出了更高的要求。

(6)公路宽度(Road Width):即比赛用的赛道的宽度,共分为3个等级,依次加宽。不善赛车的玩家最好选择宽赛道,因为赛道的两边与护栏之间还有泥土道,它会使赛车的速度大为降低,而宽阔的赛道可以避免经常驶入讨厌的土道。

控制选项(Control Options)

(1)控制器(Controller):用于选择游戏操纵设备,包括键盘、摇杆和方向盘式操纵设备。游戏是极少的几个对方向盘式设备提供良好支持的赛车游戏,在游戏中有此设备的玩家可以充分体会到那种身临其境的真实感觉。

(2)自动换档(Automatic Gear):在比赛时采用人工手动换档还是让电脑自动换档,一般容易手忙脚乱的玩家最好还是选择自动换档(Yes)。

(3)游戏杆加速(Joystick Acceleration):设定游戏杆的灵敏程度,共包括两个等级,依次升高。

(4)游戏杆按钮(Joystick Buttons):即游戏杆的1钮和2钮是否调换,这需视玩家操纵习惯而定。

(5)重新定义键盘(Redefine Keyboard):对键盘上的操纵按键重新定义。从上到下、从左到右的操纵功能依次为:左拐、右拐、加速、减速、加档、减档、车灯、暂停。屏幕下方的重新设定(Reset)可以恢复默认的按键,依次为:Z、X、'、/、;、.、C、P。

(6)校准控制器(Calibrate Controller):对除键盘之外的两种操纵设备进行校准。

视角选项(Visual Preferences)

(1)观看地点(View Point):选择玩家在比赛中的位置,或者说是设定观看视角。共包括3种视角,依次为:车舱内1(可见到仪表盘、方向盘)、车舱内2(见不到仪表盘、方向盘)和车后30°斜上方俯视。

(2)后视镜(Rear View Miror):是否显示后视镜,通过后视镜可以看到后面追赶上来的其它赛车。

(3)转速计数器(Rev Counter):是否在屏幕下方显示圆盘状的速度刻度指示表。

(4)通知显示(Message Display):是否显示通知。

(5)信息显示(Information Display):是否显示信息。

(6)单位显示(Units Display):选择以英式单位显示还是以刻度来显示赛车的速度。

减少窗口、关闭显示等措施能在一定程度上加快运行速度。

视觉显示(Visual Display)

(1)屏幕尺寸(Screen Size):调整游戏窗口的大小,有3种尺寸,最大的为全屏,最小的为四分之一屏。

(2)图象品质(Image Quality):设置图象的分辨率,包括320×200和640×480两种。

(3)消失视点(Vanish Point):即玩家看到的赛道尽头的情形,包括三种样式,第一种赛道为三角形,第二种和第三种为梯形。

(4)视觉效果(Visual Effects):汽车在行驶时是否卷起地上的尘土或泥水。

音频选项(Audio Options)

(1)整体音乐(General Music):比赛开始前在各种菜单中是否有音乐伴奏。

(2)游戏中的音乐(In Game Music):在比赛中是否加有伴奏音乐。

(3)声音效果(Sound Effect):即调节比赛中的各种音效(如刹车声、碰撞声、雨刷声等)的音量,调节幅度从安静(Quiet)至大声(Lound),音量由小到大。

(4)汽车引擎(Car Engine):调节比赛中发动机的音量,调节幅度也从安静(Quiet)至大声(Lound),音量由小到大。

(5)副驾驶语音(Co-drive Speech):调节比赛中实时的驾驶语音提示的音量,调节幅度也从安静(Quiet)至大声(Lound),音量由小到大。

一般信息(Gereral Information)

(1)最佳时间(Top Time):成绩排行榜,从左到右依次为名次、国家、车手名称、所用车型、用时(分:秒:百分之一秒)。用←、→键可以观看28关(Stage)的全部比赛情况。

(2)最高得分(Top Scores):以得分表示的成绩排行榜。

(3)汽车描述(Car Specifications):查看各种赛车的性能指标,包括标志、车名、引擎型号(Engine)、变速设计(Transmission)、车轮驱动(Wheel Drive)、引擎拉力(Power)、车长(Length)、车宽(Width)、车高(Height)、前后轮轴距(Wheelbase)、冲程(Stroke)、扭转力矩(Torque)等。屏幕下面是该车的越野车型(Rally Version)和公路车型(Road Version,即轿车)的真实照片,还有制作精美、细腻逼真的三维立体旋转车型。

(4)查看阶段(View Stage):查看游戏28种赛道的详细情况,包括地图、比赛日程和时间安排,其中有出发时间(Start)、结束时间(Finish)、总共用时(Total)、赛道长度(Length)、最佳用时(Best Time)、最高时速(Top Speed)、赛道表面情况(Road Surface,如泥土或冰雪等的覆盖情况),以及关于此段赛道的详细文字描述(Description)。

(5)拉力赛历史(RAC Rally History):有关RAC世界越野汽车拉力赛从1932年创办至1996年各年度的比赛概况,包括获胜车手、冠军车型(包括照片)等,是一部关于RAC的小型百科全书。

(6)设定连接(Setup Link):游戏最多支持8个玩家同时联网对战。网络对战的各项参数的设定,包括连机模式(Link Mode)、玩家数目(Number of Player)和连接(Connect)等。

超级卡曼契Ⅲ

Comanche 3

一、游戏简介

这是由诺瓦公司推出的飞行模拟类游戏。游戏支持DOS和Win 95,但在中文Win 95下会出现大部分任务无法运行,而个别任务却运行无误的情形。游戏支持从320×200到640×480的分辨率,甚至包括立体显示。游戏采用Voxel Space Ⅱ引擎。增加了两种不需要光盘的联机对战模式。

二、完全攻略



游戏是以美国波音飞机公司制造的 RAH-66 直升机为原型制作的，实际上从《卡曼契 Ⅰ》、《飞狼 VS 卡曼契》到《卡曼契 Ⅲ》都是以 RAH-66 直升机为原型的。游戏在控制方面支持多种游戏杆，也可使用键盘。另外在菜单中有许多专业飞行术语，大部分都不需要知道，但有几条还是需要了解一下。例如选项中的高级飞行模式，就包括像 HMD 帮助显示、全屏目标显示、有限的油门(Collective)，以及超转矩、悬停锁定、垂直稳定影设定这几项必须了解的选项。

而在细节设定方面，像云彩、目标等诸多选项就不必了解了，可全部打开。操纵方面，按"?"键可以看到控制键说明，但缺少许多有用的键位。游戏的任务包括了训练飞行、英勇的冒险、冷酷的友谊、坚定的解决和放弃努力共 5 项。除了训练飞行外，其他 4 项均包括 8 个任务，第 8 个任务要在前 7 个完成后才能出现。

游戏的任务地形有平原、山地、群岛、沙漠和冰天雪地等几种，实际上地形用的还是《钢铁雄师》的地形，即把多块相同的地形拼在一起，构成一块大地图。而且许多任务地图均一样，只是飞行路线和敌人的位置不一样。所以想玩不同的地图就只有期待诺瓦公司早日出任务版了。

在游戏的智商方面有了很大提高。在敌人进入你的射程的同时，敌人也能把你打下来。只要高度稍稍过头，就会被敌人锁住，这时要是你无法利用地形摆脱的话，不出 3 秒钟就会被击落。所以利用地形选择最佳的飞行路线就很重要了。游戏的每个任务均会给你一条飞行路线，而且每个导航点甚至在座舱视角均可清楚看到，而不止是标在地图上，较之一代到处乱飞寻找目标真是天壤之别。在座舱右上的雷达显示中更清楚地用白点表示自己，蓝点表示僚机，红点表示对你有威胁的敌人，黄点表示地面的敌人，而在点外加一圈橙色表示是任务目标之一。

三、控制说明

1－0：上升油门 0～100％；　　A，S：方向；

－，＋：加减上升油门；　　左右：方向；

Ins，Del：方向；　　上下：加速及减速；

BackSpace:取消当前目标;
Q:目标模式(只锁定敌人或敌我不分);
Tab:锁定模式;
Spacebar:开火;
NumLock:上升油门最大和最小;
Break:暂停;
W:切换导航点;
R:发送信息;
E:对—V—STAB 有影响?
[,]:切换武器;
Enter:锁定目标;
D:屏幕 HMD 显示;
G:起落架开关;
H:HMD 颜色;
F:开关弹仓;
Alt+K:输入要保持的高度;
L:高度锁;
J:准星;
I:切换地图模式;
<,>:地图范围大小;
Z:机炮;
X:火箭;
C:对空导弹;
V:地狱火导弹(对地);
;,":视角范围大小;
F1:座舱视角;
F2:全视角;
F3:左视角;
F4:右视角;
P5:电视视角;
F6:尾追视角;
F7:目标锁定视角;
F8:地形视角;
Ctrl+F1:外部自转视角;
Ctrl+F2:宽银幕;
Ctrl+F3:左全视角;
Ctrl+F4:右全视角;
Ctrl+F5:左侧面视角;
Ctrl+F6:机头下视角;
Ctrl+F7:机尾侧视角;
Ctrl+F8:机头侧视角;
PgUp, Ins:恢复尾追视角;
PgDn, Del:左右旋转祖角;
End, Home;上下旋转视角。

四、游戏心得

飞行过程中按下“R”键进入对话输入状态,然后输入以下字符串,可得到相应秘技:
bat9:得到 10 发地狱火式导弹;
cat9:修复受伤的机件;
cowz:使所有敌人在 30 秒内静止不动;
dog9:弹药补满;
ipig:增大负荷;
ratz:隐形(可躲避雷达锁定)。

成吉思汗

一、游戏简介

这是由金盘公司推出的战棋类游戏。游戏在 Windows 3.X 或 Win 95 环境下运行。游戏专门聘请中央民族大学蒙古史学家贺铈格陶克陶教授任历史顾问,并亲任解说主持人。

其主题曲《成吉思汗之歌》由布利亚特部落后裔、广电部蒙语主持人布仁巴彦尔演唱，无论从艺术性、史学性、教育性及娱乐性都有很高水准。游戏详尽地展示了成吉思汗建立这个东临太平洋、西抵大西洋、南达印度洋、北接北冰洋的庞大帝国的故事。游戏中还有60分钟的过场电影，其中故事情节高潮迭起，战争场面恢宏壮观，音响效果震撼人心。在游戏中可学到不少历史和地理知识。游戏共有14关，敌人有无穷无尽的援兵，很难对付，而且胜利条件是消灭全部敌人。

二、游戏介绍

骑兵

在我方骑兵中，骑白马穿红袍者即为主帅。骑兵数量我方总是处于劣势。每关开始时，敌人的数量为我方的几倍，且素质颇高，通常还会有大批援军从屏幕上方涌现，所以布阵时应注意不要把队伍摆在偏上的位置。在游戏中，骑兵离不开蒙古包。在战斗中，蒙古包可给周围四个骑兵加血。蒙古包是用来给骑兵补充生命值及体力值的，应做到让它找骑兵而不是骑兵找它，因为只有让骑兵在蒙古包周围休息一次，才能恢复一部份生命值及体力值。其实，蒙古包也是一把双刃剑，它还可以用于进攻性防守。由于蒙古包只有落入陷阱才会被消灭，而敌人又不会挖陷阱，所以可放心使用。让几个蒙古包一起上前挡住敌人的去路（先挡战斗值高的），就可起到路障和闸门的作用，使敌人兵力分散，便于我方各个击破。

武器

敌人只有弓箭，而我方骑兵每关可分别使用7种不同的武器（除了马刀，其余数量均有限制），而且还可以挖陷阱、布雷，弥补了我方兵力的不足。陷阱可一下毙敌（我军不会陷入）。马刀的攻击力比其它武器强，但只适合近战；其它武器又分为线式或散式的，射程及威力各不相同。

升级

每个骑兵都有3个属性：生命值、体力值（决定移动范围）和战斗值。战斗值包括了攻击力和防御力，是致胜的关键，但是这个值无法带到下一关。每关开始时，我方骑兵都要重新修炼，而敌方除普遍升级外，还有几名战斗值极高的，很不好对付。要升级就要不断作战，从战斗中得到经验。每攻击敌人一次，战斗值就会升高一些，直至加满。升级的原则是先集中力量给主帅和其中几名骑兵升级，这样才能与敌人抗衡。

布阵

布阵的好坏关系到战争的成败，应集中力量形成多重打击。可摆三角阵、四方阵、L型阵、7型阵、V型阵等。最好的是V型阵，敌人一进入我方阵地便会遭到几人合击，容易消灭敌人。战斗值高的应放在角上或突出位置作为第一打击力量，若实在人手不够，至少也要形成前后两重攻击。要注意的是，移动和攻击是分开的，不能同时进行，所以最好能以逸待劳，一举歼灭敌人，不给敌人反击的机会。

战术

战术是以上各点的综合运用。首先是武器的打击，原则是尽量用散式武器，能用近程武器就不用远程武器，这样可以尽快提升战斗值。因为如能一次命中几个敌人，就可长几格战斗值。节约人员和弹药在后面的战斗中尤其重要。当战斗值很高时，弓箭也可将敌一击毙

命，用不着与敌人肉搏，减少伤亡。移动时因为要三人一组同时行动，所以会有些不便。有时不知道攻击的效果，则可先派一人攻击，再移动两个不重要的人，便能保证既不放过敌人，又节省人力和武器。挖陷阱也很有学问。应先把骑兵移到要道且敌骑兵需移动两次以上才能到达的地方，排好阵势，陷阱一定要挖得密而广。如果还有时间就可再下绊马索，然后诱敌深入，将敌人消灭。

光标

光标在屏幕上通常是以一面小旗子出现的，注意旗杆的下端才是鼠标的箭头，只有用它对准了才能发出命令。此游戏中鼠标的用法不同一般——按右键使小旗变为马刀，再按左键才能选武器进行攻击。当指令图标为小旗时，在我方人员上连点两下左键就可扎营。不过当人马集中时，要准确地选中目标的确不是件容易的事，一不小心就会产生误操作。

三、完全攻略

第一战　统一蒙古

在斡难河畔有个叫布利亚特的部落，1162 年，铁木真出生在这个部落首领的家庭。当时的蒙古四分五裂，各部落间战火不断。1204 年至 1206 年，经过两年征战，铁木真统一了蒙古，称“大汗”，号成吉思汗。

第二战　征服西夏

统一蒙古后，成吉思汗实行了一系列军事改革，使蒙古军队具有了空前的战斗力、机动力和补给力。1205 年至 1209 年，成吉思汗亲率大军三讨西夏。

第三战　征服金帝国

成吉思汗充分利用和吸收先进民族制造兵器的成果，发明了世界是最早的火器，使军队战斗力不断增强。1211 年，成吉思汗挥师南下，攻克金帝国。

第四战　征服西辽

1218 年，成吉思汗开始了他一生中最辉煌的大规模征战。他的第一个目标就是西辽。他设计谋把西辽大军分散开，然后各个击破。

第五战　征服花剌子模

花剌子模是中亚一个强大的穆斯林国家。1220 年，成吉思汗派他的 3 员大将：速不台、脱忽察儿、哲别率领最精锐的部队，攻下了这个中亚国家。

第六战　征服高加索

1222 年至 1224 年，速不台、脱忽察儿、哲别这三员大将又打败了俄罗斯的钦察联军，攻下了俄罗斯南部一大块地方。

第七战　征服朝鲜和布加尔

1227 年，成吉思汗在征战中病逝，其子窝阔台继位“大汗”。1234 年，平定了朝鲜。1236 年，成吉思汗之孙拔都开始对欧洲的进军，首先攻打的是布加尔。

第八战　征服俄罗斯

1238 年，拔都大军自北向南横扫俄罗斯，先后攻陷了梁赞侯国、科洛姆纳、莫斯科、弗拉基米尔、苏兹达勒。

第九战　征服波兰和匈牙利

1241年，拔都大军扫平波兰和匈牙利，在奥都河全歼德波联军。1241年12月，大汗窝阔台去世，蒙哥继大汗位，停止了对西欧的进军。德国因此幸免于灭顶之灾。

第十战　征服阿拉伯

1259年，大汗蒙哥去世，主战派将领旭烈兀返回波斯，于是征战部队被埃及军队击溃。征服阿拉伯国家的计划宣告失败。

第十一战　征服南宋

1260年，蒙哥之弟忽必烈继位，建立大元朝。1272年忽必烈改燕京为大都，建国号为大元。1279年，元灭南宋，占领南宋全境。元统治时期，中国作为一个统一的多民族国家得到了巩固和发展。

第十二战　进攻日本、征服缅甸

1274年和1281年，忽必烈两次派军队跨海进攻日本，均因台风而失利。1287年，进攻缅甸，使缅甸降服，分裂为若干掸邦。

第十三战　征服安南

忽必烈两次南下征战安南(今越南)，都因亚热带暑雨疫病而战败。1287年，元派使者招降了安南。

第十四战　征服印度

1297年至1327年这30年间，元出兵进攻印度南部各邦，把帝国的疆域扩大到印度洋沿岸。

创世纪Ⅷ之异域

Ultima 8：Pagan

一、游戏简介

这是由Origin公司推出的《创世纪》系列中的一集。这个系列的游戏可说是游戏界历史悠久的经典角色扮演类游戏，至今已有10多种作品。在八代中，主角相对孤立无援，几乎是靠自身与邪恶的守护者进行较量。

二、完全攻略

天地一片黑暗，耳边响起死对头守护者(Guardina)的声音："可恶的阿维塔(Avatar)，你坏了我不少事，现在我要让你去帕干(Pagan)的地方，那里可没有人听过阿维塔的名字。"我掉入无尽的漩涡。

米思兰(Mythran)交代的任务

从昏睡中醒来，身边是渔夫德冯(Devon)，从他那里得知许多有关帕干的情况。德冯建议我赶紧到城门口去，或许可以看到多兰(Toran)被砍头的场面。往西走前往城门，在桥旁的桶里拿到一把匕首。看完杀头，老老实实地回答守卫的问题，日喜安(Rhian)又向前走，向十字路口的守卫询问自己的位置，他会用戟指出方向，找几个人交谈一下，顺便向一些人借

点东西用，在大厅和管家沙尔基(Salkid)与统治者摩爹(Mordea)谈谈，但她很傲慢。倒是旁边的阿兰米纳(Aramina)要我在BloodWatch时到城东的家里再谈。到大厅二楼有个传送点，走到附近启动它，东南方守卫室的桶子里有个钥匙环，可以将钥匙串成一串，减少负重。从东北方的出口出城到有钱人家的东区图书馆中找本提克(Bentic)，询问离开帕干的方法，他建议我去找米思兰。回到城中，从正北方的出口出城，往西北走遇到山壁，沿着山壁往北走(9963，19899，8，7)就能找到往高原(Plateau)的山洞口。先练习跳踏板过水，走到小废墟，扳不动拉杆，通过西边的绳桥，扳动前面没有骷髅的扳手，就能打开两扇大门，沿途要消灭不断冒出的僵尸。

出洞口后要小心，不要到红色的蘑菇那里，否则会被它炸伤。先往西北边的洞穴，进洞后贴着右边的石壁快跑前进，必要时用跳跃躲过炮弹。解决骷髅兵后，在下方的箱子里找到力之锤。再回到空地中的米思兰小屋，入屋后，一路冲到底，可见到米思兰，强调我想回家的决心。米思兰问我是否见过通灵者(Necromacer)，这时要回答没有，他要我回去城东找维维多斯(Vividos)，临走前还给一瓶药水和一个回传物(Recall Item)，使用它可以传送到任何一个曾经启动过的传送点。楼下有一把Get Korghines Fang，顺手拿走(可把钱暂时放在箱子里，以减轻负重)。

用回传物传回腾纳布拉(Tenebra)，在城东墓园里找到维维多斯，和他谈有关通灵术，并要求加入，他说因为罗希安(Lothian)生了重病，无法传授，而且用以传送灵魂的仪式用匕首(Ceremonial Dagger)被摩爹夺走了。答应为他找到匕首后，便回去找阿兰米纳。向城东出发，找到阿兰米纳的家(16720，16488，48，41)，却发现大门紧闭，原来是时间不对，想到身上有几颗捡来的宝石，先找日喜安换点钱花。和日喜安谈到他的儿子多温(Torwin)已经失踪很久，失去丈夫后，就算是见到儿子一面也很满足了。我答应如果在旅途中见到多温，会转告他母亲的思念。看看时间差不多，便去赴与阿兰米纳的约会。原来阿兰米纳暗恋的是德冯，趁机询问匕首的事，并保证不惹麻烦。拿到钥匙后，到大殿中骷髅头垫子底下找到另一把钥匙，打开摩爹的房间再用阿兰米纳的钥匙打开北边的储藏室和宝箱，拿到匕首后赶回维维多斯那里，把匕首交给他，没想到他在仪式中用匕首将罗希亚给杀了。和维维多斯谈话后，希望能成为他的学徒，先为他到城东找到刽子手的头巾(11514，12802，8，5)两种药材后，先确定背包中还有空间可以装东西，再回去和维维多斯谈话，可以得到一把配制降灵术的看管人之钥(Key of the caretaker)。只要把适量而正确的药材放在袋中，再使用钥匙在袋中就可以配出一种降灵术。看完二楼所有的书，拿走能拿到的所有药材，维维多斯要我去寻找山岳之王利索思(Lithos)，顺便问一下是否答应让我成为一名降灵师的学徒。走之前先去看望一下德冯。

德冯和摩爹的权位之争

刚要进城就被警卫拦下盘查，问我和德冯及本提克有没有关系，询问后才知德冯被捕，而本提克已经身首异处。赶往大殿的地牢中探望德冯，答应帮他查清事实。先找管家沙基询问，他却支支吾吾，到他城东的豪华住宅找找看有没有线索。在书房书柜边的痰盂下找到一把钥匙，然后在卧房桌子的抹布下又找到一把。先扳动卧房墙上的扳手，再用钥匙打开卧房对面的房间和宝箱，得到不少卷轴和300元。回头搜索书房的资料，在抽屉里找到一份黑

名单，提到好像有个秘密藏于地牢中一个没有门的房间里。用回传物传回米斯兰处买开启密门的卷轴，顺便学些新法术，整理背包。传回大殿后，在地牢中找到房间，使用从米斯兰买来的秘门卷轴，翻阅本提克的研究成果，德冯和摩爹竟然是兄妹，而德冯才是正统的接班人。正想出去宣布这项惊人的消息，这时警卫已经来到，以盗窃的罪名将我逮捕。被押到刑场后，正好遇到德冯的行刑仪式。摩爹想借机除掉我，我只好公布事实真象，四围的人都已了解事实，却被摩爹一一击倒，连我也被打昏过去。更没有想到德冯此时发出潜力，一记闪电把摩爹打入海中，只留下几话就离开了。想起维维多斯的交代，先到米斯兰那里学一些新法术，顺便把钱放到箱子里，以减轻负重，便赶紧向陵墓前进。

地下陵墓和山岳之王的大厅

先配好一份裂地术和几份死者说话术，到维维多斯住处后方靠山边的小屋中用裂地术打开石墙，进入上层的地下陵墓，沿途打败僵尸、鬼魂，躲过熔岩和陷阱，通过栅栏后往东方移动，如果听到有岩浆滚动的声音，就要尽量靠着墙边走。找到墙上写着“To Fate do you travel”的建筑后，先往东再往南可到一间墙上有个红点的建筑物，再往里可找到一个没有屋顶、里面有僵尸和一个珠宝盒的建筑。走近时，僵尸会复活。爬进墙打倒僵尸后，取走盒内的魔法防具和钱，回头开门进入，就进入通灵者的世界。每找到一个通灵者，对他用死者说话术，就可以学到一种通灵术，最好能预先就配好几份。沿途的骷髅身上会有一些药材。往北再往西可找到第一位通灵者(24422, 29474, 0, 62)，学到死亡面具术，而后路障会自动消失。翻过土墙往北走，使用死亡面具术通过3个迪蒙(Deamons)的守卫，从第二位通灵者(29225, 1995, 56, 62)处学到岩石血肉术，走到北方尽头施展岩石血肉术，避免被闪电击死。往西走到通道底，见到第三位通灵者(20757, 23301, 0, 62)，学会召唤死者术，并由他将我传送至另一个通道。先用召唤术解决东边的敌人，跳过断崖向第四位通灵者(4331, 2763, 112, 62)学祈求和平术，这种法术是对付怪物的最好法术。传送到下一地点，往北走可看到一栋房子，带走附近所有的药材，走进房子就会被传送到另一个地点，这时候往南狂奔，以避免被岩浆击中。看到一个平台，拿走平台上的物品，转向西北，走到尽头，往东边跳会被送到另一个地点。往西北方前进可找到第五个通灵者(18963, 12619, 0, 62)学习抗拒死亡术，再被传送后往西北方向走，到岔路口使用抗拒死亡术，往东北方向冲，在一栋建筑物中可见到第六位通灵者，学会创造石人术。在通过旁边的大门回到上层陵墓时，会有鬼魂阻挠，用祈求和平术解决它。接下来因为要跳下三层楼，最好先补补血。先往西南再往东南，会找到一扇门，进入第二层陵墓。在这层中共有3个出口，分别通往凯萨湖、山岳之王的大厅及银岩岛3个地方。

往西南方走到底，可以看到一个拉杆，用它可打开西边的栅栏，绕过后打开西南方的门进入石头湾。靠北面的墙边共有3个出口，最北边的和第二层陵墓连接，中间的大门通往山岳之王的大厅，最南边的小门是通往拿取地之心的通道。打开中间的大门进入山岳之王的大厅。

往北跳过一个断崖后，找到一处废墟，绕进废墟内启动拉杆，再回到最初的岔路往西通过一座桥见到会升降的浮板，跳过后往北走是力场区。在两根石柱间移动会出现蓝色的力墙，可以丢蘑菇来测试，喝紫药水可降低不小心受到的伤害。通过后，在北边可看到一个宝

箱，拿走钥匙和保护宝石，往回走就不怕力场的伤害。往西走到一道门，打开后继续往西走，会看到一堆红色的蘑菇。往东南方来到水边，跳过去在骷髅身上找到一把钥匙，再回头往北，跳过踏脚石到对岸（也可以绕西边沿水边跳过去）。往北是一条长廊，在西边墙上有两个不太明显的小通道。在两个通道中间往东走可以回到力场区。往北直走可看到一个地标，这里会传送到大厅起点附近。沿着较北边的小通道往西走，通过一道门后，会有一些移动式的浮板，小心跳过后走到启动传送点后，再回头往北直走，就可见到利索思（1826，1822，0，31）。和他对答后，接受他的指示，回去找维维多斯。在这通道中间位置也有一个像 F 的地标，这里会传送到起点。

传回滕纳布拉后，先清理身上的物品，确定有空间后，再和维维多斯交谈。正确回答他的问题后，到门外西边找到围满蜡烛的罗希安的尸体，用鼠标在尸体上点两下，可看到罗希安被利索思带走了。再回去和维维多斯交谈，可得到一把子孙之钥（key of the scion），据称与一个消失的西兰族（Zealans）有关，也和地之心（Heart of Earth）有关。维维多斯要我做一趟朝圣之旅，我同意了。回到石头湾，打开最南方的小门，进门后往西走，可找到大废墟。在里面的尘土上使用创造石人术，命令它打开大门。走到靠近墓地的地方使用裂地术，就能取得地之心。往北走没有什么利益，整顿一下装备，用回传物传回米思兰的住处，学习新的法术，并取走他墙上那块三合一的盾牌向西兰族出发。

西兰族的秘密

在地下陵墓中间找一个门口挂着"Towards fate do you travel"牌子的小房间，用子孙之钥打开进入。在途中的尸体上找到一本记载西兰族和盾牌的历史书，沿着通道往前走有个围着栅栏的宝箱，先移开附近的蜡烛，再拉动拉杆，使栅栏掉落，在箱子里面找到一把钥匙。往北打开门后沿右边的山壁走，可见到一个有陷阱的宝箱，取走里面的骷髅头（The Skull of Quaes）。回头往北走进栅栏迷宫。出迷宫后往西倒数第二个弯道中有个墓碑，旁边有个一袋药材，配成裂地术使用。跳入洞中往南走，可看到一块盾牌，但是拿不到（如果没有从米思兰那里拿到，则需绕路去取）。进门后往往东可看到一片木墙。前面左一右中一左右一中右一左中一右左一右中一左中）旋置，就会出现一道楼梯。上楼梯后使用岩石血肉术，通过那两道奇怪的光线力墙。往北开门后来到大厅，这里有 3 尊雕像，先在旁边的骷髅下找到一把钥匙，把盾牌放在中间，和它们说话。先检查包中是否有祈求和平术，到后面房间击散枯马斯哥（Khumash-Gor）的灵魂，找到一把枯马斯哥的 Scimitar，这种武器用来砍打不死的怪物挺好用的。还有一个黑石做的尖石塔尖（Obelisk tip）。收拾好后出来与 3 个雕像说话，了解自己到这里来的使命和任务，并按他们的话准备水元素和风元素。回到上层陵墓，找到一个墙上有红圈的建筑物，把骷髅头放进去，一阵天摇地动后出现一个大洞。走进去后启动传送点，回到米思兰身边看着看有没有法术好学。准备妥当后向风元素区进军。

风元素区

从第二层陵墓进入石头湾的半途中往东南，可找到一个蓝石墙上有红砖条状的门，打开进入银岩岛（Argentrock Isle），过桥后先找扎维尔（Xavier）回答他的问题。再到西北边风之神的平台上练练定身法，只要在一定时间内不被风吹下来就算通过。回去找扎维尔，他告诉我在图书馆里找斯特罗思（Stellos）学神通术。拿到钥匙到厨房边的地下室找银石块（Silver

Ore),找齐 8 块后记得多带一块做备份。在东方有个无门的暗红房子,用秘门卷轴打开,取走可增加 5 点防范力的魔法剑。用回传物回到西滕纳布拉找工匠柯利克(Korick)造魔法引物。打好 8 块以后回到银岩岛,把引物放在图书馆中的圣墙上,就能注入魔法。收好魔法引物,到图书馆看看书,碰到多温和塞路斯 Cyrrus)两人。先找斯特罗思进行第三个测验,到地下室西方用风之补法术把受伤的多拉克斯(Torax)传送过来医好他,再回去找斯特罗思时,发现扎维尔治疗术的魔法引物不见了。到图书馆找到塞路斯,对他使用实话术得知多温正在风之岬进行某种实验。赶到风之岬见到多温,他就是日喜安失踪很久的儿子,原来他在偷偷学习法术,想拯救父亲的灵魂。最后,他不听我解释,反身跳入深渊自杀。拾起扎维尔的东西和多温的戒指,斯特罗思让我去找斯特拉多思(Stratos)拿最后一项魔法引物。回到风之岬,站在两根石柱之间,尽全力往西南方一跳,好不容易跳到北方最大的一块浮石(10734,17325,203,37),斯特拉多思用风送我到空中,和其谈话后了解风之息(Breath of Wind)是帕干地区所有医者的法力来源。结束谈话后收好风之息,整理行装,前往水元素区。

水元素区

回到第二陵墓中往东,在还不到进银岩岛的入口之前就往东南走,过一个狭窄的通道后,在南方可找到往凯萨湖(Carthax Lake)的路。先往西绕过干涸的湖底,再往南走,跳过几道断墙,在西南方找到一块唯一有水的地方(20302,14362,10,16),走到白色的桥上能看到海多斯(Hydros),了解他的状况后,答应救他。跳过断桥后往西走,找到一个洞穴,出洞穴后往北走,可看到一块墓碑,使用裂地术放水源,再回到海多斯处,他告诉我他要报复,首先是德冯。发现德冯已经失去法力,而他正为不断的暴风雨而担心,答应想办法停止暴风雨,并寻找巫师来协助。顺便到城东把多温的遗物还给伤心的母亲日喜安,并且回去找米思兰学些新法术。

火元素区

从第二层陵墓中凯萨湖的入口往北,过一个狭小通道往东走,就可以找到进入恶魔峭壁(Daemon's Crag)的入口(27296,18592,48,49)。才出洞口就有一股热气袭来,站在橙色熔岩边和比任(Beren)说话,他说有本事的人才可进入恶魔峭壁。使用风之翼的凌波微步(Air Walk)用力一跳。离开岩洞后先找个人谈谈,巴纳(Bane)和瓦迪恩(Vardion)正在争夺首席助理的位置;答应他们的所有要求,取得两人的真名后,告诉瓦迪恩(也可以告诉巴纳),没多久就听到巴纳惨死在魔怪手下的惨叫。此时玛尔茨(Malchir)出现,因为缺了人手很是生气。为了完成他的实验,玛尔茨让我当学徒。瓦迪恩为了报答我提供情报,也尽量教导我学法术,并给我图书馆的钥匙。到村中的图书馆看书,并做下笔记。学会后回去找成为首席助理的瓦迪纳(Vardina)测验。测验的内容是当场配出耐热术(Endure Heat)、火焰弹(Flame Bolt)和传送术(Flash)。按照书上的笔记,准备好法术所用的药材,有一两个黑曜石(Obsidian)、3 份火山灰(Ash)、2 份生铁(Iron)、2 个浮石(Pumice)、几支蜡烛和 1 根手杖(rod)、2 根魔杖(Wand)。然后进行测验。在地上五芒星中一一配出 3 种法术。通过后成为火系法师,并要求进入黑曜石城堡(Obsidian fortess)参加祭典。

多配置几个有关火的防御法术,以及红蜡烛和点火术(Ignite)后,走过一座熔岩河的桥,进入城堡。玛尔茨已经在那里,他开始他的测验,一抬手召来两只魔怪后就消失了。战胜魔

怪,在下一层遇见魔怪阿加甸(Arcadion),它就是黑剑上的恶魔。阿加甸要我先去找到4个蓝色的魔法符石(Symbol)。听完阿加甸给的信息后,利用他附近的材料配出一些必要的法术,如灭火术(Extinguish)、点火术、火焰盔甲术(Armor of Flames)、爆炸术(Explosion)及召唤与遣回恶魔术(Summon and Banish Daemon)。按阿加甸的指示踏上废墟的平台,传送到秘密通道中。

在通道中先向北再向东,见到一个版子写的"Flam Por"。拿出飞遁术的法杖备用。这里是一片陷阱,用飞遁术躲过陷阱,沿着路向北,捡到火焰剑。用遣回恶魔术解决附近的一个恶魔,向北打败独眼怪,得到第一个魔法符石。

接着走东南方向,入口处的提示是"Vas Sanct Flam"。使用火焰盔甲术挡住所有火系的攻击。来到一块空地,找到魔法盾,在此南方不远处得到第二个符石。

选择南方的路,路标的提示是:"An Flam"。通过石桥向南。尽头是由5道火焰保护着的五芒星,用灭火术熄灭火焰,得到第三个符石和魔法头盔。

选择往西边的路,在西南方附近误入一个小房间,里面的巫师展开攻击,打败他后,在他的藏书中得到火系终极法术毁灭术(Conflagration)的配制法。进入最后西边的路,入口提示是"Sanct Flam"。这条路上有很多石柱。沿路走到西南端,用耐热术通过熔岩,在西南边取得第四个蓝色符石和魔法铠甲。如果将巫术灌入这4个符石中,就可以无限使用。

回到通道中间传回阿加甸的身边,他告诉我再用传送点就能找到玛尔茨。此时先准备和配置一份点燃术,并拿着红蜡烛进入传送点。见到老法师玛尔茨,接受最后的考验。他要我用火焰弹、爆炸术和召唤恶魔术攻击他。他念起咒语,用火焰盔甲术挡住了我的攻击,并试过召唤恶魔术。玛尔茨很满意,和我回到平地的五芒星祭坛,准备召唤火神派罗思(Pyros)。召唤出派罗思,要他给出所有火的力量。整个祭典就像是对火神挑战。派罗斯发现我是整个环圈的弱点,一下就把我击倒了。没想到玛尔茨拿出黑火舌(The tongue of fire),将派罗思逼回地底,原来所有元素之神的神力都会被黑石所打造的物件影响。

玛尔茨将学生们一一遣散。我找比任谈谈黑火舌,决定找玛尔茨问几个问题。沿黑石森林原来的路找到玛尔茨,结果他要置我于死地。为了活命,与他争斗起来。虽然他有许多火魔法的防御术,但是最后还是战胜他。拿走他身上的黑火舌,从他身上的找到的书上写有黑火舌的用法和来历。它可以吸取火神的力量,难怪派罗思会害怕。在玛尔茨的宝箱中,找到另一本书,上面写有时空神殿的事情,并说明其他黑石器的下落。再配置一些防御法术(尤其是飞遁术、耐热术和火焰盔甲术)以后,离开去找米思兰。

以太(Ether)的天空之域

向米思兰询问有关黑石门的讯息后,知道还缺少风之息(Breath of the Wind)和海之泪(Tear of Seas)。回到银岩岛,跳到上次与风之神见面的地方,使用显明术和风之仆术把位于右上方的风之息拿到手。回到滕纳布拉找到德冯,德冯说以前捕鱼时曾捞起过这样的东西,并给我钥匙,让我到书房中的宝箱中去取。在王宫西南角的书房中,用钥匙打开宝箱,找到海之泪。备齐了所有的物品、材料和法术(包括5个黑石物品,必备的魔法材料、魔法引物等),向米思兰用250个币买下时空旅行术(Etherial Travel)的卷轴。使用它进入时空神殿。

时空神殿是四大元素之神本体的所在。按照米思兰的说法,需要收服元素之神。而智

者殿堂的三大守护神说，要得到四大元素之力，才能引发我体内以太元素的潜能。地上有个大五角星图案。往四个方向去分别通往四个元素的领域。

往东边去是土元素的圣殿，使用耐热术通过一片挡路的熔岩，向西来到一个由多个鬼魂把守的浮板狭道。转西南，用飞遁术通过山谷。最后见到了利索思，他召唤出一些土元素巨人攻击我。我拿出地之心对他一指，土元素巨人解体了，利索思的神力也被地之心所收服，同时我也被传回五芒星的位置。这时候地之心会变成充电状闪闪发光。

往北边是水元素的圣殿，利用水面的浮石，跳跃前进。转过南就可以找一段白色的桥，见到水神海罗斯。拿起海之泪一摇，将水神收服到海之泪中，一道闪电，我被传回神殿，耳中还可以听到海罗斯的咒骂声。

往西是火元素的圣殿，向北走有个十芒星。转向东边，通过直角交叉的断桥，再向北，找到一个由好几个恶魔看守的箱子，打败恶魔，拿到里面的 10 个白球。回到十芒星位置，将 10 个白球放在 10 个角上，旁边的熔岩河中多出 10 个浮板。利用浮板过了熔岩河。往北走到底，见到派罗思。趁着派罗思身边的魔怪还没有攻击我前，拿起黑火舌一晃，收服派罗斯的力量，我又被传送回原起点。

最后往南，这里是风的圣殿，一连串的浮石连成一片，可别贪心那些魔法物品，否则掉下去就完了。最后见到斯特拉多思，用风之息打败风神。

终于把所有的东西准备齐了，走到五芒星的位置，照着神殿之书的说明，先把风之息放在 9 点钟的位置，再把火之舌放在 11 点钟的位置，海之泪放在 1 点钟位置，地之心放在 3 点钟位置，最后把尖石塔尖放在 6 点钟位置。用鼠标在尖石塔上敲两下，一阵闪电之后，黑月之门缓缓升起，我毫不犹豫地走了进去。

黑月之门

这时我已经成为以太之神，拥有与其他元素之神相同的能力。进入这个门后我就可以离开了，眼前一片白云。沿着通道往前走，突然一阵巨响，回帕干的门已经关上。我身着圣者之服站在山巅上，回头一看，竟然是守护者。

三、游戏心得

在游戏软件中 GAMEDAT 的子目录中，编辑文件 AVATAR.DAT，修改 SECT 0000 的 DISP 0042 至 0043，将 00 00 改为 01 01，再进入游戏，按 Ctrl + F1 会显示秘技说明，其中常用的有：

Shift + F1：选一个怪物来打；

Shift + F2：满地武器供选用；

Shift + F3：出现炸弹；

Shift + F4：无敌；

Shift + F5：满地防具供选用；

F7：改变阿维塔的属性。

在游戏中按 F 键，会发现世界其实是由无数长方形组成的，它们除外观不同外，本质是一样的。游戏中小件物品可用鼠标左键点住拖动。加入秘技后，原来必须靠近物体才能拖动的限制取消了，现在只要在屏幕内都可拖到阿维塔身边来，也可把阿维塔拖过去，用这个

方法，可将难对付的敌人拖到旁边的深渊中、高台上或身后去，可让阿维塔越过比较难过的障碍，遇到锁住的门，可把门板卸下来。

用鼠标左键按圣者会出现总选单，包括：

BLOW UP!：自爆；

CALL GUARDS：叫士兵杀掉自己；

DEMO：直接跳到游戏的几个事件的发生地去；

END GAME：取得完成游戏的物品；

INFORMATION：显示当前坐标；

KEY：取得相应的钥匙；

KILL ME：立刻导致任何指定的生命体死亡，但有些不死的怪物还是不死；

SPELL BOOK：可直接使用游戏中所能学到的各种法术，而且不需要施法术所需的药材和引药，也不消耗魔法点数，但在火神村中接受考验时，不能用此秘技代替；

TIME：显示当前时间和总时间。

创世纪网络版

Ultima Online

一、游戏简介



这是一款由 Origin 公司在电脑网络上推出的大型多人网络连线游戏，1997 年 11 月底正式在亚洲地区发售。故事背景来自《创世纪Ⅰ》，圣者打倒了魔王蒙旦(Mondain)，并且把蒙旦的力量之源黑暗宝石(Dark Jewel)打碎。而每一块黑暗宝石的碎片均有一个世界存在，这些世界亦存有 Sosaria/Britannia 这块大陆的缩影，也就是本游戏所存在的世界。不过，游戏只是借用 Britannia 作为演出的舞台，在游戏的世界中，一些人物或者地方名称借用了以往《创世纪》各系列的名字，但游戏在故事上与以前的系列没有联系，所以即使没有玩过《创世纪》系列，应该不会有太大的影响。

游戏以 Win 95 为平台。游戏不限定上线的人数。理论上，游戏的每一个服务器都是可以供无限人数同时连线的。游戏模式不是单调的打打杀杀，每位玩家都可以决定自己扮演的角色。

游戏的分辨率为640×480，Hi-Color的模式，可以选择全屏幕或窗口模式，操纵设备以鼠标为主，键盘为辅。要运行该游戏，除了有基本的硬件设备外，还需要游戏的原版光盘（翻版亦可），第二样是注册卡（Registration Code），没有它就不能进入游戏的服务器。因为游戏的原版程序绝大部份是放在Origin公司自设的服务器上（程序之大并不是各位家中的电脑可以负担的），玩家手中的光盘只是属于游戏的一小部分，通过注册卡就可以连接Origin的服务器。所以游戏只可在网络上运行，并不可以个别独立运行。

二、游戏内容

人物设定

游戏中人物的设定包括人物的数值及技能。可自行决定人物的三大属性值：力量、敏捷度及智慧。不同的搭配会影响角色的生命力、魔法力以及精力。其次要设定的是人物的外形，诸如性别、发型、发型的颜色、肤色、胡须的类型及颜色等等。第三便是三大技能值。游戏允许玩家在游戏之初，选取三种技能，作为游戏开始防身之用。当然，拥有这三项技能之后，并不等于其它的技能用不到，只是在熟练度上，没有所选取的三大技能那么高。此外，每一个角色均需要独立的人物名称及密码（也可以不设定），而游戏的每一个服务器，均可以让玩家设定5个不同类型的角色。不过，如果制造了一个新角色后想删除的话，起码要24小时后才可以删除。

游戏的画面

游戏采用45°角的斜向立体模式，当中的游戏画面使用了大量3D贴图，整个地图大约是以约一亿多个的平方格构成，包括城镇、野外，以及地下谜宫，每一个城镇均各自拥有不同的特色。甚至是野外的树木，每一处也不尽相同。有时还能看到天气的转变。

基于这是个模拟真实世界的游戏，所以除了人类玩家（简称PC）外，亦可看到大量电脑设计的角色（简称NPC），他们主要的任务，是购买或卖出物品给人类玩家，另外有一部分是用来维持城镇治安的。

新手在游戏世界中，首先是选择职业，以此来赚取金钱，借此提升自己的装备及能力。职业有很多种，如砍木树，然后制造木制品，再转手卖给木材商人；或从动物身上取得皮毛，织成布帛后，再制成各式各样的衣物，转手卖给布商；也可在海边钓鱼，然后卖给鱼商。这些赚钱途径只是其中的几种。玩家可选取自己认为最快、利润最大的方法来赚钱。

要想出外见世面，如果没有像样的功力和装备，在野外是相当危险的。首先不妨购买适量的装备才外出，同时在城内的练习场内练功，然后出外杀一些小动物来提高功力。攻击的技巧亦有很多种，如剑术、箭术、格斗、魔法等等，不同类型的攻击需要不同的技能及武器。不过有一种人是需要特别小心的，他们便是专杀人类玩家的玩家，简称PK（Player Killer）。

由于游戏在亚洲区的发行日期比欧美迟了两个多月，外国玩家多了两个多月的训练，所以一般比较强，很容易便可以夺取亚洲玩家扮演的角色性命。不过，总不能因为有PK的存在而放弃向外闯荡，在野外斩杀了一些动物后（通常野外的动物是不会主动攻击人类玩家的，当然也会有例外），便可以进谜宫探险，向更高级的怪物挑战。如果在城内遭受攻击，或是有人偷你的物件时，可喊一些守卫（Guard）帮你解决对手。

除了以上技能外，亦有其它特殊的技能，例如偷窃、驯养动物等。魔法的使用也是游戏

的一个强项。想学魔法，首先要到魔法店购买一本空白的魔法书，然后购买魔法卷轴，把魔法卷轴抄到魔法书上，魔法便永远不会消失，即使身死，此魔法书亦会和你同在。第二个方法，便是选购适合的药材，加上足够的法力，便可以使出魔法，如果失败，也会失去部分药材。魔法本身也分为 8 级，每级有 8 种法术，只要玩家成功在一级的魔法上使出 4 次成功的魔法，便可以向下一级魔法进军。修练魔法是相当消耗金钱的，不过它的威力并不普通。高级的魔法大多能胜高级的剑技，尤其是在群体战中，魔法的效果更为显著。由于游戏的设计是，当某一种技能加强时，相对之下便会有某些技能减弱。所以在游戏中，是不会有十全十美的、无敌的战士出场的（NPC 例外）。

战斗系统

游戏的战斗系统有两种模式，分别是和平模式（Peace Mode）和战争模式（War Mode）。战斗时，转用战争模式，再不断用鼠标双点对手即可，是很简单的设计。如果战败，对手便可以夺取你身上所有的装备，而你就会变成亡魂。此时可以原地复活，不过会失去一点能力值；也可以到神殿让神父帮你复活。不过，死后不能拿取任何物件，亦不能和任何人沟通，但能穿树过壁，通行无阻。

离开的方法

离开的方法可到旅馆投宿，或是营地生火，最好不要直接使用 Logout。游戏每隔一段时间便会备份，如果检查到你 Logout 一段时间，便会 Timeout，让你自动离线。

各种技能

1．行动类（Action）

兽术（ Animal Taming）：需要可训练的动物。这个技能决定驯服动物时的困难程度。当想驯服动物时，首先在技能列表中点两下这个技能，然后点选想驯服的动物即可。成功后会看到 ·个“它愿意接受你为主人”的信息，现在就能检查这只动物的健康状况（heath bar），同时给它起个名字，只需敲“姓名”就可以下命令给你的动物。关于命令部分，你只能下一些动物可辨识的指令，如“跟着走”（Follow）、“警卫”（Guard）等简单的命令。

乞讨术（Begging）：需要 NPC 人物。使用这项技能，只需点两下这个技能，然后点选一个 NPC 人物即可（无法向其他玩家使用这项技能，不过可以向他们要一些物品，假如他们愿意给你的话），成功的话，可要到一些金钱。通过不断的练习可提升这项技能，不过有点自尊的玩家，会不屑使用这个技能的。毕竟在游戏的世界，肯做肯学，赚钱并不难。

扎营术（Camping）：需要引火物（kindling）。首先放置一些引火物在地上，然后点两下这个技能再点选引火物即可 。成功时引火物就会点燃。据说野兽及怪物会害怕火堆而不敢靠近，不过至少可用它来煮一些食物，以备不时之需。

侦测隐藏术（Detecting Hidden）：旅行者通常需要靠敏锐的感觉来增加存活率。他们必须发挥这些本领才能察觉埋伏、陷阱或是别人遗失的物品。同样也能开发你隐藏（Hide）及侦测隐藏的能力，这是个让所有人注意力都集中在同一个区域，以便察觉是否有人或物品隐藏的技能。

魅惑术（Enticement）：这是一个诗人特有的技能，它能借弹奏乐器来吸引人们或野兽靠近。使用这个技能时要非常小心，因为它会同时迷惑自己同伴及敌人，只要试图接近被迷惑

的目标。当魅惑术失效时,受术者会对你产生强烈的敌意。

隐藏术(Hide):隐藏术是在肉眼前消失的法术。在隐藏时,其它玩家看不到你。不过精力充足(full stamina)的人还是有可能撞到你。成功施展此术,就能在众人面前消失,直到再次移动为止。

抄写术(Inscription):这个技能最基本的等级,能快速且正确的从卷轴(scrolls)或书本中复制一段文字。对钻研魔法的人来说,是个最基本的技能。它能让魔法师将卷轴或书籍中的法术转换到自己的魔法书(spell book)里。

下毒术(Poisoning):对暗杀者(murderer)来说,这也不太容易。熟知毒药的知识,对除去怪物和有害的动植物来说非常有用。精于此术的人能在食物或饮水中下毒,或在刀口及箭尖上涂上毒药(不过这种毒在使用过后就会消失)。毒药会引起疾病,甚至造成死亡。一些厉害的毒药甚至能使人失去力量并且行动缓慢。

挑拨术(Provocation):需要一种乐器,琵琶(lute)、竖琴(harp)、鼓(drum)等等。挑拨术是诗人用来挑拨 NPC,让他们和别人战斗的技能。而音乐(Musicianship)技能则直接影响此术的成功率。要想挑拨别人,按两下这个技能,并选择对象。成功时会听到一个清脆的音调,而被你挑拨成功的人会问你下一个目标是谁。要注意的是在城里使用这个技能是非常危险的。在失败时会招来守卫,就像是偷东西一样。

通灵术(Sprit Speak):智慧(Intelligence)通灵术能和死者说话,它同时能让你多了解与鬼火(Wisp)之间的谈话内容。虽然你永远无法真正了解它们的语言。

2. 战斗技巧类(Combat Rating)

箭术(Archery):需要弓箭或十字弓,是一项高尚的艺术。它对防御和获得食物都非常有用。而使用弓箭必须具备一双锐利的眼睛才行。好的弓箭手同时也能提高使用长矛(pike)等投射武器的准确度。

击剑术(Fencing):需要匕首(daggers)或轻型剑(light swords)。击剑者(fencer)都是使用轻型剑或匕首的,这比起舞动一般的剑来说可要轻巧灵活多了! 这也是个受上流人士尊敬的职业。由于武器轻,且能有效的对付重武装的敌人,所以击剑术成为旅行者最喜欢的一种技能。

抵挡术(Parrying):就如同它的名字一样,它的值决定了能从敌人那里抵挡多少攻击伤害。战斗经验的累积能提升抵挡值。

锤类武器攻击(Mace Fighting):锤类武器是强壮战士较好的选择。即使是一根普通的木棒,也能对没有武装的目标造成严重的伤害。锤类武器的使用,与那些锋利型武器有极大的不同。而使用锤类武器所能提升的技能和使用斧类武器是一样的。

平静术(Peacemaking):这是诗人必备的技能之一。如果不是大师级(master)的乐器弹奏者,是不能成功施展这项技能的。施展成功时,画面上的所有战斗都会因此结束。经验老到的诗人甚至能让发狂的生物平静下来。

剑术(Swordsmanship):需要重剑类武器(heavyswords)。这是一个古老且高尚的战斗艺术,它让你能用宽剑(broadsword)、弯刀(seimitar)等重剑来战斗。长久以来,剑术家技能就是一项旅行者自保的最佳选择。剑是一种灵活、威力强且便于携带的武器。基础的剑术是

非常容易学的，不过可能须穷极一生来钻研剑术，才能达到剑术最高的境界。

战术(Tactics)：具备个人战术可察觉到敌人的弱点，并使自己处于优势。它能让你知道攻击的最佳时间，并能预测敌人的下一步行动，且出奇不意的予以痛击。这是个判断术，和那些单纯的武器技能完全不同。

摔角(Wrestling)：这里的摔角并不只是一种单纯的格斗运动，它是所有空手战斗技巧的总称。其中包括脚踢及拳击。假使有人空手对付手持武器的人，不要去评论它公不公平、高贵或卑贱。相反的，他是为了获得身体所给予的各种优势才会如此去做。

3．学识类(Lore and Knowledge)

解剖学(Anatomy)：熟悉身体的构造不只对医生有用，对战士也很有用处。它能让战士准确的计算敌人的力量及敏捷度等信息。假使技能够高，就能看到对方的各项属性值，让你判断出与他战斗的存活率。

动物学(Animal lore)：动物学能察看动物的各项信息，包括它的饮食习惯。假使宠物饿了，而又不知道该喂它何种食物时，这项技能就非常有用了。

武器学(Arms lore)：可以增强力量(strength)、敏捷度(dexterity)、智慧(intelligence)。该项技能让你知道所有护甲及武器的价值，同时也能检查物品目前的状态、损耗程度及所需最小力量值等。

辩智术(Evaluating intellect)：这是一个能让你敏锐地判断出任何一个你所遇见的人智力的高低。不管他是聪明或愚笨的，我们不只是要判断敌人有形的战力，同时也必须知道敌人的智力，如此才能在智力输入的情况下避免一场不必要的战斗发生。

鉴定力(Forensic evaluation)：鉴定力是一项能让你从死者身上找出致死原因或是凶手的技能。虽然监视死者是一项恐怖的工作，但是对那些机警的冒险者而言，却能从死者身上判断出凶手是否仍在附近。在你遇见真正的杀手前，最好能对他有充分的认识。

鉴别物品(Item identification)：所有旅行在这块土地上的人们，都必须即时购买一些必需品，而这也让所有的旅行者必须从无用的物品中，试着发现它的价值所在。而且可以发现物品的价值及使用时机、使用地点等信息，并判断卖掉此物品是否划算。

味觉鉴定(Taste identification)：这是一个充分发挥味觉的技能。拥有这个技能，就能察觉到微量毒素的存在，避免因此受伤。同时也可以用这个技能来鉴定未知药水的功效，而不需要用掉整瓶药水。

4．其他技能(Miscellaneous)

炼金术(Alchemy)：熟悉此术的人能得知物质间相互的影响及变化。这包括自然及魔法两大类。他们最富盛名的就是制造出强力的药水(potions)，所有的炼金术士(alchemists)都能从8种药材(reagents)中，各自提炼出8种不同的药水：

黑珍珠(Black Pearl)，能提炼出红色恢复体力(refreshment)药水；

血苔(Bloodmoss)，能提炼出蓝色增加敏捷度(agility)的药水；

大蒜(Garlic)，能提炼出让人失明(blind)的黑色药水；

人参(Ginsing)，能提炼出黄色的疗伤(Healing)药水；

蔓陀罗花(Mandrake)，能提炼出增加力量(Strength)的白色药水；

龙葵(Nightshade),能提炼出绿色致命的有毒(poison)染料;

蜘蛛丝(Spider silk),能提炼出让人昏睡(sleep)的橘色药水;

硫磺粉(Sulphurous ash),能提炼出具有强大爆炸(explosion)威力的紫色混合物。

同时,炼金术士的实验室中通常存有大量的工具及容器。有经验的炼金术士只需用很少的药材和容器就可制造出强力的药水。

铁匠(Blacksmithy):需要锻铁炉(forge)、铁砧(anvil)、铁矿(ore)、铁块(ingots)、铁匠工具(Smithing tool)。铁匠能把铁矿转变成铁块,然后用铁块打造护甲及武器。铁匠技能包括两方面——冶炼(smelting)及打铁(smithing)。用锻铁炉将铁矿转变成铁块,是属于冶炼部分。而想将铁块打造成武器,首先必须在铁块上使用铁匠工具如火钳(tongs)或铁锤(blacksmith's hammer),然后会出现一份列出目前能制造何种装备的清单。可供打造装备的数量,取决于铁匠技能的高低。铁匠能打造各种不同类型的护甲(chain, ring, plate),而只有高等级的铁匠才能打造出铠甲(plate armor)及胸甲(breastplate)。此项技能同样影响打造好的装备的品质。可选两件同类型的护甲来比较它们之间护甲值的差异。

制弓术/制箭术(Bowcraft/Fletching):制弓术用来造弓,制箭术可制造箭。这两项技能的性质非常相似。制箭者(fletcher)选择那些坚固、笔直的木条来作箭身,并在箭身上加上羽毛束,导引箭身飞行。同样的,制弓者(bowyer)选择适当的木材(woods)雕刻成弓的形状,然后在适当的位置穿线。

木匠(Carpentry):只要有适当的工具,木匠就能制造出任何类型的容器及家具。一个木匠能切割木材(woods)来获得有用的木料(lumbers)。优秀的木匠获得金钱也更快。

制图(Caztogmphy):需要空白或已绘制过的地图,制图技能用于绘制地图。想要绘制地图,只需将此技能使用在地图上即可。而绘制品质取决于制图技能的高低。在游戏里可绘制 4 种地图——区域(area)、城镇(town)、海洋(sea)及世界(world)。每一种地图都有其一定的范围限制。在已绘制过的地图上使用制图技能时,不管成功与否,都会擦掉已绘制好的部分。航行在海上时,地图尤为重要。可先在地图上作下标记,再将此地图交给舵手,然后要求他将船开往你标记的位置上。

烹饪(Cooking):需要生的食物、火炉或营火。烹饪技能能将生食煮成熟食(熟食通常较值钱),也能制作鲜鱼蛋糕。技能高的玩家能生产更多的食物。同时可以制作别的食物,像面包等。

钓鱼(Fishing):这块土地上的湖泊、小溪及河流都含有丰富的资源,钓者(angler)或渔夫(flsherman)能用他的钓竿(fishing pole)养活自己,且有多余的水产品供贩卖。

放牧(Herding):牧人能让他的动物随他的意念移动到任何地方。需要一根牧羊人手杖(shapherd's crook)来驱使动物按照指定的路线移动。这是一个在任何地方都是非常有用的技能。

治疗术(Healing):需要绷带(bandage),能不能成功地用绷带包扎伤口全赖此术。经常使用绷带包扎伤口有助于提升治疗术。假如包扎失败,绷带依然会是干净的,只不过是伤口未经处理罢了。

开锁(Lockpicking):需要开锁工具(lockpicks),能否成功地打开上锁的门或箱子取决于

开锁技能。持续的练习开锁会增加开锁技能。不过开锁失败时，也可能将开锁工具弄断，所以在练习开锁前要多准备几套开锁工具。在地下城中探险时，开锁是不可缺少的技能。因为好的装备通常都锁在箱子里，而高等级的开锁技能还能让恶棍(rogue)偷走上锁的船只。

伐木技能(Lumberjacking)：需要斧头(axe)、树木(trees)。要砍伐树就需要斧头和伐木技能。伐木技能决定从树木砍下木材(woods)的成功率。而砍下来的木材能卖钱，或是使用木匠技能转换成木料(lumber)。也可以使用制弓术将木材制成弓。

魔术技能(Magery)：需要法术书(spellbook)或是卷轴(scrolls)、药材(reagents)，魔术技能决定能否成功施展法术。如果技能不足，那么所要施展的法术就不会有作用。

采矿(Mining)：需要铲子(shovel)或十字镐(pickaxe)、一座矿场，有了这项技能就能用铲子或十字镐在矿场中挖掘铁矿(ore)，持续地挖矿会增加这项技能。

音乐(Musicianship)：需要一种乐器(如琵琶、竖琴、鼓)，音乐家技能的高低决定弹奏乐器时产生的是音乐或是噪音。这个技能和诗人的另外两项技能——魅惑术及挑拨术有相互作用。

抵抗法术(Resisting spells)：这项技能决定承受法术攻击时所受的伤害。但这项技能对大多数的怪物来讲并没有什么作用。不过在对付像龙一样拥有魔法攻击能力的怪物时，可就非常有用了。经常受到魔法攻击是提升这项技能的唯一方法。

窥视术(Snooping)：这项技能能检视别人的背包。要使用这项技能，只需要在目标上点两下，打开他们的人物肖像，然后再在其背包上点两下即可。在城中练习这项技能是非常危险的，城市守卫是不会对小偷手下留情的。

偷窃术(Stealing)：偷窃术决定偷取物品是否成功。不管是从玩家身上或从这个世界偷窃，要使用这项技能只需将别人的物品拖放到你身上或是你的背包里即可。如果失败了，该项物品便会自动回到原来的地方。要练习偷技，必须先找一个远离守卫且有可偷物的地方。偷窃术在地下城中很有用，因为地下城中所有的物品都是属于居住在那里的怪物所有的。假如想进入地下城探险，那么队伍中至少要有一个稍有经验的小偷才行。只有等级最高的小偷才能在城里偷窃。等级不够的只会招来杀身之祸。

补锅匠(Tinkering)：补锅匠通常都会在大街上沿街喊叫来招揽生意。从古至今，补锅匠就是锅及水壶最好的制造者和修理者。虽然补锅匠所使用的工具及材料都非常重，但是他们却可以轻易地带着它们从这个城镇到下一个城镇。

裁缝(Tailoring)：需要针线(sewing kit)，裁缝技能能让你用针线和布来缝制衣服或是将线球织成布。假使裁缝等级足够高，那么已缝制的衣服除了已用外，其余的都会自动放进背包里。如果有鹿皮，就能用针线缝制成皮甲。

兽医(Veterinary)：这是一项对战马及动物同伴最有用的技能，用于医治动物，让它们恢复健康。

大富翁总动员之疯狂模拟战

Crazy

一、游戏简介

这是由 Acme Soft 制作、第三波出品的桌面类游戏。大富翁类型的游戏一直都拥有广大的玩家，而厂商们也看准了这一块大饼，纷纷推出一系列同类型的游戏以因应市场的需求，而《大富翁总动员》便是这类游戏中的一款。游戏以 SVGA 画面显示，非常精细，也显得眼花缭乱。音乐由狮子吼工作室制作，以 CD 音源输出，每首曲子都非常动听。游戏难度不高，但是由于道具和规则太多，不太容易上手。



此款游戏的策划可说是这个游戏最成功的（却也是最失败的）地方。整个画面各个小人做着各自的工作与各类型的建筑洋溢着热闹、活泼，没有一刻会冷场的感觉，让玩者在只有一个人的时候也能够玩得很快乐，这应该是成功的最大关键。

二、完全攻略

游戏的背景是传说中的蛇发妖女梅杜莎的陵寝中藏有无数的秘室，谁能找到这块危机重重、神秘莫测的古迹，就可得到梅杜莎的神力。游戏中有 5 个角色可供选择，每位角色也会因其不同的性格，而在财产或物资上都有不同的数量。这 5 个人怀着不同的动机，却都为了相同的目的（得到神力和秘宝），在岛上展开激烈的梅杜莎之旅。这 5 个人分别是：

杜唐卡让：东非某国的王子，自认为是天下第一美男子，喜好照镜子，却因为法老王的咒语而变成木乃伊，为了夺回容貌来到岛上。

娜娜：念了八年的博士还没有毕业的考古系学生。其导师忍无可忍，让她到小岛上寻找秘宝，只要拿到秘宝就可以毕业。娜娜带着所有积蓄来到小岛，才发现小岛上不仅只有她一个人。

地图卡：可显示地图。

地震卡：可让你所在位置的屏幕范围内发生大地震，摧毁所有的建筑物，威力强大。

二一卡：可将所指定的任何一位对手手头上的钱变为原来的一半。

防火卡：可防止火灾的发生。当你的对手企图用火灾卡烧掉你的建筑物时，你就可使用本卡来抵消火灾卡的破坏。

火灾卡：它可以使所指定的建筑物发生大火。

怪兽卡：可将所指定的建筑物及其附近的建筑物破坏殆尽。

互换卡：可将自己的钱与指定的对象互换。所以只要在使用此卡之后，找个有钱人，然后就像别人那样有钱了。

缓慢卡：可让所有的对手都只能移动一格，时效一回合，回合一结束就回复原状。

飞人卡：可把不顺眼的对手带离目前的所在地到你所指定的位置。

奖金卡：有1000、2000、3000等几种，本卡就像一张随时可兑现的支票一样，可在任何时侯使用本卡以换取相应数量的金钱。

均富卡：可将所有玩家的钱(包括自己手头上的钱)相加，然后再平均分给每一位玩家。

拷贝卡：可随机产生一张卡片，由威力最大的地震卡，到大家都害怕的警察卡，都有机会得到。

空降卡：可使用本卡片前往任何地点，然后再继续你的动作。

强买卡：可强制购买所指定对手之建筑物，购买金额的计算以建筑物的价值为准，购买方式为需走到建筑物所在地才可使用。

抢夺卡：本卡可用来抢夺所指定对手卡片中的一张，而使用前必须先选定准备使用的对手，方可使用。

骰王卡：有多掷两个、三个、四个、五个、六个骰子等几种。这样你就可以快速地通过某个地段，不必再担心会走到黄金地段而付不出过路费的窘境。

搜刮卡：本卡可将所指定对手钱财的1/4占为已有，使用之前必须选定对手，这样方可使用。

偷步卡：有二格到六格等几种，可相应地再前进二至六格，这样你就不必担心因为相差二格至六格而失掉某些机会。

王牌卡：也叫太空战士卡，当屏幕上有大怪兽在破坏时，或是有地震发生，或是有火灾发生时，电脑就会自动使用。

陷害卡：这是一张很好用的卡，无论何时何地都可以使用本卡来陷害所指定的对手，使他平白无故进监牢。

消失卡：可让你选定的对手随机消失一栋房子。

鸭蛋卡：可将他人手头上的钱变为鸭蛋，你可以在对手进银行提款后，使用本卡片，这样你就不必担心对手会有钱来建设。

遗失卡：本卡可使所指定对手遗失手头上的卡片一张，而使用前必须先选定准备使用的对手，方可使用。

暂停卡：可使所有对手都暂停一回合。

反抗奇兵

Tone Rebellion

一、游戏简介

这是一款即时战略游戏。剧情以及游戏目的就是一个远古种族的回归。跟以往的即时战略不同，游戏的画面是个横版设计，这有点像射击游戏。背景贴图只用了两层，但场景绘制得像3D一样。而且不同的岛屿地形和风景也完全不同。从沼泽到荒原，游戏的地形设定可说是相当丰富的。而游戏中的音乐也做得很好，能够很好地烘托游戏的画面和剧情。

二、完全攻略

故事是发生在远古的宇宙深处。那里有一块漂浮在宇宙中受结界保护的大陆，上面住着一种叫做漂浮者(Floater)的生物，这是进化到相当完美的种族。这天，在大陆的一角，3个漂浮者正在吸收来自地渊的能量。地渊是个相当深的湖，据说直通到大陆的最底部。这天的地渊有着不同寻常的波动，从地渊的深处，一个巨大的触手正在慢慢向上延伸，渐渐接近水面，终于破水而出。这是被漂浮者的力量唤醒的远古生物的一部分，它一出水面就向漂浮者发起了进攻。漂浮者自发地反抗，但他们对付这样的突然袭击还是显得软弱，于是整个大陆崩溃了，并分裂成了很多小块的岛屿，继续漂浮在宇宙中。

很多年过去了，新的种族逐渐出现在分裂开的岛屿上。这些新种族很像消失了的漂浮者。但他们的战斗力更强，更能适应恶劣的生存环境。他们是大灾难中的幸存者，由于不同的环境而进化成了不同的形态。现在，他们为了寻回古老的失落文明而不得不与海怪展开战斗。他们能否寻到他们的根呢？战斗展开了……

游戏设定的子菜单做得直观和简洁。不必设定太多的东西。只要在屏幕下方或者干脆在屏幕上点取一个种族后选择难度与地图大小后点那个三角形就可以了。游戏没有诸如战役、单个战场或是死亡模式之类的设定，游戏的任务就是征服全部岛屿并最终释放古种族。

每次进入游戏时都会出现在一个地渊旁边，因为作为生产力的工人只能从地渊中造出，而如果失去对所有的地渊的控制权的话，就会陷入瘫痪并因此而失败。所以在高难度游戏中，尽早造出有攻击力的兵种是非常重要的，敌人可是很喜欢把一种叫孢子(spore)的生物往你基地里送的。一大堆工人眼睁睁地看着自己的地渊被占领可是件非常恼火的事。除了地渊，还有几个工人和一个部落中心，就是所谓的主基地了。主基地可以自动生产用于建筑的能量球。游戏中管这种小球叫做Tone。同时，主基地也是用来存储用于战斗能源的紫色水晶能量和魔法用的黄色魔法能源的存贮仓。没事的时候就让工人把各种能源往里面送。方法是把那三个小仓库一样的图标改成箭头向内。其它建筑也是这样操纵的。要做的第一件事就是造一个生产蓝色能源的建筑能源生产器(Structure Tone Generator)。因为主基地生产蓝色能源的速度实在是太慢了，需要更高的效率才能在激烈的竞争中生存下去。之后，则建议造一个能源扩散器(Tone Spreader)。建了它才可以看到更远的地方。接下来就是一

些辅助性的设施。比如生产战斗能量紫水晶的水晶加工厂(Crystal Tone Grower)和生产魔法能量的魔法能量加工厂(Magic Tone Greator)。还有能源扩散器也是越早发展出来越好。还有建筑的总数是有一定限度的,如果你发现你的工人不听指挥,在外面闲逛,就关掉一些暂时没用的建筑。不然,建设就进行不下去了。

在游戏中,能源是无限的,唯一需要抢的是时间和效率。如何有效的分配和工作是非常重要的。在游戏中有很多或大或小的漩涡状地点。不要误会这些漩涡的能量储蓄量有什么不同。大的旋涡可以造大的建筑比如兵站和魔法教会。除此之外,它们没有任何区别。注意左下方的控制栏。里面有四个选项分别是:左上,跳到大地图;右上,暂停工人工作;左下,显示或不显示漂浮者的 HP 和战斗力;右下,工程进度一览。在这几个选项中,最有用的应该就是工程进度一览了。在这个选项中你可以控制不同任务中工人的分配数量。一共有三种模式:普通模式(Normal Prioriyty)当然是分配量最少的啦;高效模式(High Priority)比普通模式分配的数量多些;专一模式(Exclusive Priority),正如其名,倘若你对某一个建筑使用这个模式的话,则所有的工人都会放下手边的工作跑去修那个建筑,如果你有什么东西是急于要做的话,这个模式是最适合的了。搞清楚这一点,下一步就是如何发展你的种族了。建议一出来就在主基地旁边修上建筑能源产生器、水晶加工厂和魔法能量加工厂各一个。这样在你往基地里装各式能源时效率会高许多。最好不要太盲目扩张。稳扎稳打,把主基地的能源储存够了再向更远处发展。一般说来,仅仅是防守的话,三个战斗兵就足以胜任了。在防住的前提下再求发展,否则,很容易因为发展目标过于分散而被敌人趁虚而入。除了能源扩散器,游戏中的其它建筑都是可以被移动的。当然,这要耗用 30 点建筑能量和 20 点魔法能量。耗用的物资将从主基地中扣除。如果主基地能量不足的话,建筑将无法移动。所以主基地应该长保这两种能源的储蓄量在 50 以上,不然在战时兵力调动将会非常麻烦。游戏中并不是只要生产了某种能量工厂,该种能量就会自动增加。这其实是画面上的一种假象。看起来建筑一建成就在不停地工作。其实,它把能量生产出来后,就在等着你来把能量取走呢。

与其它游戏不同的是,游戏中的单位都是对应相应的建筑的。像战斗兵就是对应着他自己的兵站。不能把一个战斗兵从一个兵站调到另一个,你所能做的就是把兵站尽量向前线移动。这样,兵站所带的兵也会自动跟随兵站向前线移动,从而达到调动兵力的作用。在点到一个兵站后,你可以在右下的屏幕上看到一个指令菜单。里面有这些选项:

Defend a general location:点这个选项再点一个地点,则兵站中的战斗兵将会防守那个区域。一但有敌人进入,则予以痛击。

Defend a speciflc floater:保护指定的漂浮者。点击这个选项再点一个己方生物,则战斗员将会自动跟随这个生物并保护他免受敌人的伤害。

All Floaters return to base:这个就不用多说了吧? 所有战斗员返回基地!

Attack a specific beast:攻击一个指定敌人。

Attack a general location:攻击一个指定的敌人目标。

有了这些指令,你才可以指挥自己的战斗员去摧毁敌人的基地,营建自己的家园。在战斗激烈的时候,是不是常常觉得到处去找自己的兵站很贻误战机? 其实在左方的控制栏和

中间的控制栏中,有一列三个小小的图标。你可以将你的兵站添加到这三个图标中,战斗时只要点击图标中的兵站图标就可以对战斗员下达指令了。别指望在这个游戏中体会到用鼠标框住一大群士兵然后狂点敌人的乐趣。你无法直接控制自己的士兵,这是我在这一节结束时想要说的一句话。在没有指向任何生物的时候,右下方的控制栏上会显示出一个菜单。从左至右内容如下:

General:没有什么太大的用处,看一些基础资料的地方。

View Collected Arifacial:可以看到你捡回来的古文明产物。

View Revovered Knowledge:可以看到你学到手的知识。

Diplomacy Options:你可以在这个选项中设定和其它种族的关系。很简单的系统,点一下是同盟,再点一下则成为敌人。

Assist Another Tribe:帮助其它的部落。在联线游戏中才可能派上的用场,至少我想不出来在能源无限的情况下,我还需要帮助什么人。

在游戏中,你可以捡到一种钥匙。它是用来开启岛屿之间的传送门的。开启了传送门才可以从一个岛屿发展到另一个岛屿。

你的发展可以没有先后顺序。但要翻版的话,所有的传送门是都要打开的! 你可以捡到很多上古文明的产物。这些宝物都是用来开启古代遗迹用的。基本上,每个岛屿都一个特定的遗迹,你需要至少两个宝物才可以打开它们。当打开一个遗迹时,知识栏上就会多出相对应的符号,这就是学到的知识。在到达最后一关时,你会发现围绕着最后的遗迹矗立着很多封印。这些封印上的符号刚好和你学到的知识的符号是对应的。你选中相对应的符号后再点封印,就会有一个觉醒了的漂浮者上去把封印揭开。当所有的封印揭开时,遗迹便被打开了。一大堆海兽涌了出来,接着……

结尾在动人的音乐的衬托下显的非常有韵味。带有磁性的男声也让人觉得亲切而难舍难分。其实整整最后一关我都是在悠扬的音乐声中心神俱醉地打过去的。敌人根本不强,我所要的就是享受!

如果要说游戏有什么缺憾的话,我觉得它设定上的简单是一个大问题。虽然有 4 个种族的设定,但让人感觉不到什么区别。甚至诸如建筑能源产生器之类的建筑,4 个种族居然做得一模一样。而且游戏中的建筑和兵种也实在太少了点。流程也稍闹简单。玩久了也就会觉得有些乏味和无趣。这些其实跟游戏的悠闲的设定是冲突的。

钢铁雄师 II

Armored Fist 2

一、游戏简介

这是由 Nova Logic 公司推出的模拟游戏。该公司继《卡曼契武装直升机》、《钢铁雄师》后推出的又一部 3D 武器类模拟游戏。该公司所推出的模拟游戏更浅显,更易于掌握,通常

没有复杂的操作和繁琐的教学。游戏支持MMX技术、多人联线对战模式，拥有16位杜比环绕立体声效果，可运行于Win 95或DOS 6.22操作平台中，同时支持鼠标与键盘操作。游戏的真实感极强，场景宏大壮观。游戏中设计的坦克原型是参照当前美国军中最为先进的主战坦克M1A2坦克制作的，外形刻画极为细腻，而且身边疾驰而过的友军或敌方战车亦清晰可辨，一眼便可判断其型号，全然没了一代中那种一团团的只可远观不能近看的现象。游戏片头画面中匠心独具地做出一种史实纪录片的效果，让人有强烈的参与感。在设计这款游戏的场景时，也广泛地选用了中东、北非、亚洲、欧洲等地的一些较为典型的地形。所以设身其中，会有似曾相识的感觉。

二、操作用键

F1：坦克后部角度观看(Chase Close)；

F2：后部俯视(Chase Med)；

F3：远距俯视(Chase Far)；

F4：最远距俯视(Chase Farthest)；

F5：车长模式(TC Buttoned)；

F6：车顶模式(TC Unbuttoned)，可射击机枪；

F7：炮长模式(Gunner)；

F8：驾驶员模式(Driver)；

F9：地图全屏模式(IVIS Close Up)；

F10：杀伤榴弹(Sabot)；

F11：破甲弹(Heat)；

F12：穿甲弹(Staff)；

Tab：切换到另一辆坦克(Jump To Other Tank)；

T：热像仪开/关(Thermal Imaging)；

P、Y：热像仪极心转换(Polarity)，正常/反白；

/：地图/GPS模式(MAP+/GPS Mode)；

W：抬高炮管；

S：放低炮管；

A、D：炮塔左/右转动；

C：并列机枪射击(Fire Coax)；

G：车向前(Align all to Gun)；

H：炮向前(Align all to Hull)；

O：下达坦克排指令(Platoon Orders)；

;：任务统计(Mission Stats)；

Spacebar：开火(Fire)；

1：停车(Driver Stop)；

2：1/4速前进(Driver 1/4)；

3：1/2速前进(Driver 1/2)；

4:全速前进(Driver Full Speed);
5:锁定威胁目标(Target Hot threats);
6:锁定全部目标(Target All);
7:锁定最后攻击目标(Target Last Attack);
8:发动机废气(Engine Smoke);
9:烟幕弹(Smoke Grenade);
Print Screen:呼叫空中支援(Air Support);
Scroll Lock:呼叫炮火支援(Artilery);
Enter:瞄准锁定目标。

三、完全攻略

游戏中的坦克兵团是总部位于美国加利福尼亚州的具有悠久历史的"第七坦克大队"。在执行任务的片头画面中可以看见"第七坦克大队"徽记。

武器

在武器的配置上,总共设有5种,均完全依照M1A2主战坦克的原型:

(1)杀伤榴弹(Sabot):即"破坏者"型火炮,一种射程远、杀伤力巨大的重型武器,但命中率并不太高。用于攻击建筑物或轻装甲目标,近距离打坦克还行,但距离远了就不能有效地穿透装甲。按F10键选定。

(2)破甲弹(Heat):热跟踪火炮,以高科技、依靠电子系统指引打击目标的先进火炮,命中率十分的高。命中时定向爆破以金属射流侵蚀主装甲,威力惊人,对付T-80、T-72坦克绰绰有余,其它目标更不用说,但远距离打击力量稍差。按F11键选定。

(3)穿甲弹(Staff):"魔杖"型火炮,是著名的贫铀尾翼稳定脱壳穿甲弹,虽然数量配备有限,但无论从杀伤力还是命中率都有前两种无可比拟的优势。可用于那些打不坏的目标。可惜数量不多,按"F12"键选定。

(4)7.62毫米并列机枪(Coax):小型机关炮。威力虽然较小,但弹药充足(7500发),可用于攻击一些对自己威胁性不太大的建筑物、雷达、铁塔之类的东西,以节约炮弹,防空也很好使,按C键射击。

(5)12.7毫米高射机枪(Cal):只能在坦克顶观察模式时方可射击,而实战中往往没功夫切换,加之弹药又少,没大作用。

坦克的雷达跟踪方式

坦克的雷达跟踪方式(Targets Mode)共有3种:

(1)热跟踪模式(Hot Threat Targets):依靠热定位对雷达进行有效支持,是坦克中使用最为普遍的一种。尤其用于在黑夜或是在雪地环境中执行任务,能有效地把敌方攻击物与非攻击物区分开来。

(2)跟踪所有目标(All Targets):不分敌我地进行目标搜寻。当出现己方或是敌方部队时,电子系统会自动进行分析加以区别。

(3)跟踪最后袭击目标(Last Attack Targets):当己方、友军均遭重创以后,可以启动该模式,以更快搜索到敌人目标。

前两种在执行搜索时都要耗费一定的时间。战斗中不宜启动该模式。

敌军的武器

敌人的地面装甲目标主要有:T-80、T-72 主战坦克,是首要威胁,要重点打击;步兵战车(BMP)个子虽小,但速度快,车载导弹威力很大;装甲车(BRDM)只装备小口径火炮,构不成威胁;火箭炮(Splav),著名的"龙卷风"300 毫米多管火箭炮,齐射时一片火海,远距离杀伤力极大,不过通常打一阵后便寂然无声,可迂回到后方去干掉它。此外还有米-34 直升机、苏-25 攻击机,一旦出现,优先消灭。

视窗

在坦克运行与攻击时,可自由调整观察视窗,或者选取 4 个不同的坦克观测位置,其中有坦克自身的主视窗、驾驶室视角、火炮发射视角、雷达室视角。可任意设定行进路线并了解自己所在位置及任务目标位置。观测镜都有两种放大(Zoom)视角供调整,有 3× 与 10× 两种放大倍数。在雷达室里还提供先进的红外线夜视仪。

任务

游戏设有 50 多个各具特色带有挑战性的任务,如袭击敌人军事基地、打击空中和地面目标(如办公楼、卫星天线、铁塔等)、召唤己方大炮火力与空中支援对敌方进行战术打击、防御和保卫己方领土、保卫己方基地、护送车队等,并不要求消灭所有敌人,因弹药数量有限,所以要认真阅读任务简报,了解战斗目的,完成即可过关。

有两种游戏模式供选择:容易级(Easy)和专业级(Advenced)。

在图栏 GPS 定位显示中,蓝点是友军,红点是敌军。但地雷的标志也是红点,常常是成片的红点,如果贪功好利奔过去的话,十之八九会陷入雷场,动弹不得。

具体到每一个任务也各具特色。在初始任务"二十九个胜利"(Twentynine Palms)中,游戏着重教会如何驾驭坦克,如何开火,如何成功地摧毁敌人目标完成任务。诸如"陆地航行"(Land Navigation)的任务是要先学会走路,别摔跟斗。而"基地战斗"(Basic Gunnery)与"前线战斗"(Advenced Gunnery)则是先学会打打炮。"武器综合"(Combained Arms)是尽快将学过的这些好东西揉合到一起。"角色独奏"(Solo Duty)是一场单枪匹马的战斗,只身执行千难万险的任务。"西伯利亚铁拳"任务(Operation Siberian Fist)则要在冰天雪地的西伯利亚去执行任务。"霹雳之路"(Operatiom Thunder Road)则要行进在重重阻拦的途中。"后勤补给"(Operation Provide Relief)要肩负起平淡乏味的后勤补给工作。"保卫世界和平"(Operation Secure Peace)则是宏观与艰巨、荣耀与辉煌的大任务。

经验

进入游戏后,地图上会标明一条前进路线,但却往往埋伏着大批敌坦克、地雷,还会遭到火箭炮狂风暴雨般的袭击,凶险非常,最好不要跟着走。游戏中提供了山地、草原、沙漠、沟渠、雪原等复杂地形,要充分加以利用。在任务开始时便要左右迂回抢占制高点,争取在最短的时间内消灭最多的敌人,这个原则在基地防御战中尤为重要。

战斗要讲究策略,不要贸然前进,与敌正面冲突,否则几个回合就会成为一堆浓烟滚滚的废铁。敌强我弱时更需要采用大迂回、游击战术到敌后方占据制高点,然后可用大炮逐个将它们击毁。在行进过程中要时刻紧按 Enter 键,以发现锁定目标,因为很多情况下面临的

是突发遭遇战，地图上预先没有警告，如果只顾闷头走路，就会措手不及。如果近距离突遇敌人，切莫停下开火，要利用 M1A2 先进的稳像火控系统在高速行进间击中敌人，并大放烟幕，混淆视听，赶快驶向安全地带以图反扑。

空中威胁来自米-24 直升机与苏-25 攻击机，速度快且火力强劲，瞬间便可摧毁整支部队，一定要优先消灭。主炮射速太慢，可用并列机枪跟踪射击，运气好单凭子弹就能解决，待炮弹上膛后，一发即打得它空中开花。太远的目标无法自动锁定，切换到炮长模式下，选 10 倍放大，调整瞄准十字线射击（建议先用并列机枪打几发测距，否则会浪费炮弹）。

若不幸阵亡，按 Tab 键便可切换到另一辆坦克上继续作战，直到敌方目标被真正摧毁或是己方部队全军覆没。

在防御方式上，M1A2 型坦克提供一种施放烟雾（Smoke）抗干扰的方法。这是最好的防卫方式，相对于其它先进的大型兵器来说虽仍较落伍，但就保护坦克自身来说已经够了。

四、游戏心得

以下秘技只使用于 1.03 牌本，而且不能在多人游戏中使用。在任务开始后，键入以下组合键，可得到相应的秘技：

Alt + Shift + D：修复所有的伤害；

Alt + Shift + I：所有坦克无敌；

Alt + Shift + R：弹药总数装满；

Ctrl + F12：显示战场地图。

古大陆物语Ⅷ之勇者斗狂神

Farland Story 8

一、游戏简介

这是 TGL 公司推出的游戏，是古大陆物语的第八代。

二、完全攻略

第一章　白贤者

第一关　窃取乙醚的盗贼

胜利条件：打倒哈盖鲁。

失败条件：莱茵阵亡。

盗贼哈盖鲁为了逼迫莱茵带他去村庄，失手将他打落断崖，不料莱茵却被塞夫奇鲁救起。回到村庄后，众人得知盗贼再度前来骚扰，因此决定出击。

由于我方的莱茵、塞夫奇鲁与敌方的植树妖物都只能进行远程攻击，因此不要让敌人靠近他们两人的 1 格之内。在同伴中比卡有月光守护法，可以提高 1 个友军的防御 5 个回合，佩卡的眨眼术可让某个敌人麻痹 1 个回合，所以在面对比较强的敌人时，可先将麒蓝的防御力提高，并将敌人麻痹，然后由麒蓝对敌人进行直接攻击，莱茵与塞夫奇鲁在外侧进行间接

攻击。在众人获得胜利后,哈盖鲁却突施诡计,准备杀害精灵,并夺取乙醚,还好被莱茵用消失术破解。塞夫奇鲁见莱茵颇具天份,在征得他的父母同意后,决定把他带往魔法都市耶路达教育。

第二关　古代的遗迹

胜利条件:打倒盗贼,找到遗迹的入口。

失败条件:莱茵阵亡。

为了拯救濒临崩溃的世界,件查出了罗岬山的古代遗迹可能会有解决问题的方法,于是,大家便带着可以侦测乙醚的阿莉安前往古代遗迹。但是在一行人抵达目的地之后,却发现有人已经在那里偷挖了。

本关的敌人前锋部队已会采取积极攻势了,所以我方要针对敌人的特性,迅速地各个击破。要是一次遭到两个以上的敌人的围攻,战况可能会比较吃紧。在地图的左侧会出现蒙古拉商人,可向他购买魔导师之卡给莱茵装备。

在打倒古代遗迹入口的士兵后,开门出来的竟然是耶路达的欧兹瓦鲁特王子,原来派人来偷挖的竟然是王子。塞夫奇鲁一时也想不出要如何解决这个棘手的问题。

第三关　耶路达王宫

胜利条件:在不被士兵发现的情况下,捉住麒蓝。

失败条件:莱茵阵亡。

塞夫奇鲁在与件商量过后,决定谒见国王,告知他事情的严重性,请他阻止王子的举动。在他们两人进宫后,调皮的麒蓝也闯了进去。为了避免事情闹大,莱茵决定去把麒蓝抓出来。

本关非常容易,只要先看敌人的资料,了解他们的移动范围,就可以轻松过关了。由于敌人只会在他们移动后可以攻击到人的情况下才会移动,所以我们只要小心穿过敌人的移动范围,就可以顺利抓到麒蓝。

第四关　神之圣地

胜利条件:调查古代遗迹的金属板。

失败条件:莱茵阵亡。

国王答应了塞夫奇鲁调查古代遗迹的请求,但是要求他马上进宫一趟,所以莱茵等人就先前往古代遗迹了。

本关可在地面上找到一些有飞马图术的方格,把外围的方格都踩完后,通往神殿的道路就会出现。在打倒神殿附近的敌人后,再把剩下的有飞马的方格再踩一踩,就会出现宝箱。开启宝箱后即可过关。

第五关　老师之恶变

胜利条件:追赶塞夫奇鲁。

失败条件:莱茵阵亡。

塞夫奇鲁发现莱茵等人带的宝石竟然是时空之门,于是他便独自前往神殿一探究竟。莱茵等人察觉后,便赶了上去。

本关的任务是追赶塞夫奇鲁,只要人员站上他消失时的那个方格,就算完成了。虽然敌

人的数量比前几关多,但是只需对付挡道的就行了。当然如果想要多得经验值,也可把敌人全都消灭光。

第六关　守护天使

胜利条件:联合塞夫奇鲁。

失败条件:塞夫奇鲁或莱茵阵亡。

为了请神拯救濒临毁灭的世界,塞夫奇鲁闯进了神的宫殿,但是经过苦苦的哀求后,天使仍然不为之所动。

本关的敌人是会飞的天使,因此要尽可能地在可进入的地形与他们交战,否则会处于挨打的局面。由于大部分的天使是采用间接方式攻击,我方可以利用麒蓝与阿莉安进行近身攻击,再由莱茵补上最后一刀。把天使全都清除后,先去找蒙古拉商人买一些武器装备与药品吧。在与塞夫奇鲁会合,胜利条件将会改为"打倒大头目"。大头目的攻击力很强,但不会移动,所以针对这一点,我们可以把莱茵与阿利安移动到她的身旁,然后以莱茵的特殊攻击来攻击她。

在打倒大头目后,塞夫奇鲁发现所谓的"守护天使"竟然是机器人,这件事让塞夫奇鲁大受打击,性情也为之大变。

第七关　骚动

胜利条件:赶紧往左边的实验室。

失败条件:莱茵阵亡。

件师父急忙地带莱茵要去阻止一件事,原来是塞夫奇鲁与欧兹鲁德联手谋害国王。但他赶到的时候,已经来不及了。件在痛心之下,决定要清理门户。

在 11 个回合之前,塞夫奇鲁与欧兹瓦鲁德会被件的力场所困住,但是过了第十一回合后,塞夫奇鲁将会破解力场。如果玩家当时位于他们的移动范围内,将会遭到攻击,所以玩家最好一开始就往下方移动,尽量避开塞夫奇鲁的移动范围。

至于目的地的天空室,是位于地图最左边的阶梯上方,有个很像门的地方,把莱茵移动到该方格上,即可过关。

到达研究室后,莱茵发现塞夫奇鲁将阿莉安与希露菲亚都转换成大人了,而且希露菲亚还对莱茵发动攻击。

第八关　空间之轮

胜利条件:前往控制室。

失败条件:阿莉安或莱茵阵亡。

为了阻止塞夫奇鲁的野心,阿莉安带着莱茵进入时空之轮,准备加以破坏。

本关蒙古拉商人出现在右上角,可先往右上方购物,这时要注意阿莉安似乎无法装备武器,所以不用为她购买雷射剑。在进入控制室后,塞夫奇鲁也赶到了。虽然他口口声声说是为了要拯救这个世界,但莱茵等人并不能接受他的说法。在一场混战后,阿莉安启动了空间之门,但也开启了 3 个世界的战端。

第二章　特斯卡的遗迹

第一关　神的遗产

胜利条件:探寻到底。

失败条件:杰罗阵亡。

杰罗发现了神的遗迹之后,通知卡鲁哈斯教授前来。教授不但居功,而且还要杰罗进去搜查。

本关有相当多的金属板与不能通过的坑洞,只要依序踏上金属板,就会有岩石落下,将坑洞填平,成为可以通过的地形。至于要开启最后那道门,在于门附近的两座石像,只要派两个人各站在一个石像旁,然后选择开启,就能打开最后的两扇门了。在杰罗踏上最后一个金属板后,会出现一个宝箱,宝箱中放着“空间之梯”。在杰罗取得空间之梯后,卡鲁哈斯教授出现了。他要求杰罗交出空间之梯,但是杰罗以空间之梯是不祥之物为由,拒绝把它交给教授。

第二关　卡鲁哈斯的袭击

胜利条件:击跨卡鲁哈斯的助手。

失败条件:阿莉安阵亡。

落到另一个世界的阿莉安被人救起,交给杰罗的妻子梅希亚治疗。这时杰罗正好带着空间之梯回来,阿莉安害怕空间之梯会为杰罗带来不幸,所以要将空间之梯抢过来,而贪心的卡鲁哈斯也带着大批的助手前来,准备抢夺空间之梯。

本关的卡鲁哈斯的助手 A 可用直接攻击方法,助手 B 采用间接攻击,只要掌握这个特性,可轻松过关。在打倒卡鲁哈斯的助手后,盖鲁巴尼警官刚好出现,狡猾的卡鲁哈斯就这样被警官带走了。

第三关　异界的探访人

胜利条件:抵达遗迹的门,并将门关闭。

失败条件:阿莉安阵亡。

为了解开空间之梯之谜,梅希亚夫妇带着阿莉安来到了遗迹,不料遗迹的门已经被打开,许多怪物正从别的世界入侵。

本关的敌人众多,由于杰罗与梅希亚都是采用间接的方式攻击,所以我们要先把采用直接攻击的敌人消灭。从左侧出现的蒙古拉商人处,可以购得霰弹枪与天使之泪。

在抵达门之后,梅希亚夫妇发现守护者蕾蒂的身体已经弄碎了,只剩下记忆芯片。此时门中出现塞夫奇鲁。还好在梅希亚夫妇的努力下,又把他送回了原来的世界。

第四关　蕾蒂的复原

胜利条件:消灭敌人。

失败条件:阿莉安阵亡。

梅希亚夫妇与阿莉安带着蕾蒂的记忆芯片到研究所,在途中遇到了可路克与倚帝安剑,于是大伙便结伴同行。不料在进入研究所后,阴魂不散的塞夫奇鲁又出现了。

虽然本关敌人很多,但是玩家只要在原地等待,让敌人一个个分批前来送死,应该可以很容易解决。只要把两个保克步解决,本次的任务就可以顺利地完成。

第五关　救出村里的人

胜利条件:消灭全部敌人,解救孩子。

失败条件：敌人爆炸。

众人为了解开空间之梯与空间之门的问题，决定先回村庄中。这时被警官带走卡鲁哈斯也回到了村庄，在他的苦苦哀求下，杰罗决定暂时把空间之梯借给他。不料他早与塞夫奇鲁串通好了，一拿到空间之梯就交给了塞夫奇鲁，而村人也都被塞夫奇鲁术制住了。

本关的敌人在遭到攻击后，如果未在一个回合内被摧毁，就会自动引爆，而导致游戏结束。所以，玩家最好一个回合集中全力只攻击一个敌人，一个个慢慢地把他们收拾掉。在地图的左下角有蒙古拉商人出现，所以玩家在敌人只剩下一两个的时候，先不要攻击他们，这样就可以到商人那里去购物了。

第六关　通往异界的门

胜利条件：在 15 个回内抵达门。

失败条件：超过 15 回合。

塞夫奇鲁带着阿莉安与卡鲁哈斯来到了天的遗迹，准备透过希露菲亚的传送而回到原来的世界。此时，为了拯救阿莉安，杰罗夫妇等人也赶过来了。

由于本关的时间限制在 15 个回合，所以玩家千万不要过于恋战，以免不能在限定的时间内抵达门所在的方格。在任务一开始后，玩家要先选定左边或右边其中一个方向，集中所有的人员朝该方向全力冲刺。如果有敌人对我们加以拦截，那么就要采用边打边跑的方式往前移动，千万不要去追击落单的敌人，以免时间上来不及。如果玩家能在 10 个回合左右抵达门的附近，可反过来攻击附近的敌人，慢慢地练功，等时间到后再进门。

第三章　兽王之国

第一关　小白马

胜利条件：消灭所有的敌人。

失败条件：麒蓝阵亡。

凯鲁听父亲说草原上有只受伤的小白马，好奇的她决定与维兹鲁尼鲁前去瞧瞧，结果发现被传来异世界的麒蓝正受到怪兽的攻击。

本关一开始，就要先让凯鲁与维兹鲁尼鲁赶快飞过河，以免麒蓝无法撑过敌人的攻击。在两人飞过河之后，可以让麒蓝也加入战局，顺便赚经验值。

在打倒怪兽后，狼族的呐助也赶过来了。众人在一阵讨论后，决定先回狼人的森林，看看呐助的母亲对这件事有什么看法。

第二关　狼族的森林

胜利条件：驱散干扰者，朝山谷前进。

失败条件：麒蓝阵亡。

众人在前往狼族森林的路上发现了一些奇异的现象，麒蓝更发现了来自同一个世界的监视机器人。由于大量的机器人正往狼族的森林移动，呐助等人决定加以攻击。

本关的敌人相当多，玩家最好让凯鲁与呐助都变身成动物，并且善用他们的特殊能力，才可以顺利地过关。当玩家前进一段时间后，希露菲亚将会出现。她的攻击威力虽然不太强，但是射程可达到 8 格，所以玩家的部队在登上楼梯的时候要特别小心，不要和她站在一条直线上。本关在打倒希露菲亚后就可算完成了。

第三关　基努山

胜利条件:打倒希露菲亚。

失败条件:麒蓝阵亡。

众人在见到右桐后,听她说起兽人的神与人类的神之间的恩怨。牡伊兰娜听完后很生气,决定到基努山找天使报仇。众人担心她的安危,所以也跟了过去。

本关的蒙古拉商人出现在右侧,由于敌人的数量非常多,所以玩家最好多买一些可恢复生命力的物品。我方可操纵的5个角色都采用直接方式攻击,因此最好先将采用间接方式攻击的敌人除去。要进入希露菲亚所在的地区时,首先要做的事情就是要破解力场。玩家在地图上可看到力场是由许多梁柱所撑起来的,把人物移到梁柱的下方方格,就可以破坏这些梁柱,使力场出现缺口了。至于要打倒希露菲亚,最好还是让凯鲁移动到她隔壁的方格,使用特殊效果攻击加以重创,然后其他的人再群起围攻。

第四关　通往泉水之路

胜利条件:到达谷底。

失败条件:麒蓝阵亡。

由于塞夫奇鲁正从这个世界大量地窃走乙醚,导致整个世界的天候都出现了异常的现象。为了解决这个问题,需要借助狼神王费利路的力量,于是众人决定前往弥鲁之泉,看看是不能唤起呐助的记忆。

本关一开始,就会有大量的敌人向我方靠近,所以玩家最好先不要向前推进,以免在楼梯上遭到敌人夹击。在消灭这些敌人后,比较需要注意的就是看守着桥梁的普路透天使,由于它的攻击力不弱,所以要先用凯鲁当饵,引它过来攻击;接着用凯鲁的特殊攻击把它重创后,其他的人就可以蜂涌而上。

至于守在最后面的两只丝拉葛天使,可以说是本关最难缠的敌人了。由于它们的攻击力与防御力都是超前,玩家千万不要一次把两只都引过来,否则就会被消灭了,要对付它们,还是使用凯鲁的特殊攻击最有效了。

除去两只丝拉葛天使后,只要有人抵达地图最下方一排的方格,任务就算完成了。

第五关　恢复记忆力之泉

胜利条件:到泉水处最里面。

失败条件:呐助阵亡。

众人好不容易抵达了凯鲁的城附近,呐助却因为不愿意恢复而进入泉水所在的地区。

本关敌人虽多,但比较强的只有铁锤而已,要打倒这些敌人也很容易。当呐助接触到最右下方的泉水后,他将会变成费里路,并忆起兽人神与人类的神之间的争执,而凯鲁也将因为喝下泉水而变成菲尼库斯。

接下来,希露菲亚将会带着两个飞亚出现,而胜利条件也将转为“打倒希露菲亚”,不过在我方的人员生命力全部被补满,而且呐助与凯鲁又变强的情况下,要摆平这3个敌人根本不成问题。

第六关　朝祸源处

胜利条件:打倒希露菲亚。

失败条件:我方全部阵亡。

为了解决这个世界的异象,呐助等人决定前往基努山,封闭前往其他世界的门。但是为了从这个世界夺取乙醚的希露菲亚,誓死阻止他们的行动。

本关的敌人虽多,但都不强,所以玩家可以好好地练功。至于出现在左下方的蒙古拉商人,似乎不卖任何的商品,不过玩家倒是可以考虑把身上不要的武器装备卖给他。

在打倒希露菲亚后,塞夫奇鲁会出现,并将她救回原来的世界。由于呐助决定要追过去,所以除了维兹鲁尼鲁以外的人,也决定跟呐助一齐走。

第四章　狂神之都

第一关　被遗弃的孤岛

胜利条件:保护阿莉安,击退敌人。

失败条件:阿莉安阵亡。

被传送后的阿莉安,发现了被石化的莱茵。而同样被传送到附近的杰罗与凯鲁,在发现阿莉安有危险后,决定前往救援。

虽然本关一开始只有杰罗与凯鲁两个人可和敌人作战,但是没过几个回合,牡伊兰娜意外地将被封印的件师父给放了出来。件以他仅余的生命力,将被石化的莱茵给还原,然后就身亡了。众人为了离开这个地方,决定先到矿坑寻问出路。

第二关　帅气的家伙

胜利条件:打倒隐藏在工场里的首领。

失败条件:莱茵或阿莉安阵亡。

大家进入矿坑后,竟然遇到了麒蓝。据说呐助被敌人用墙壁给困在矿坑中了。

本关的地形中,有些是无法通过的方格,必须靠蕾蒂将障碍物炸毁。在敌人当中以齿轮手的钻孔机最为难缠,不过还好它们只会在轨道上移动,所以我们可以不断用间接攻击来对付他们。消灭敌人后,就可将呐助给救出来了。在过关后,蕾蒂会捡到一个乙醚水晶,玩家可以选择把阿莉安或麒蓝变大。

第三关　大丝透斯

胜利条件:消灭全部敌人。

失败条件:莱茵阵亡。

大家搭上杰罗制造的飞行器,准备前往耶路达,不料却在大丝透斯的上空遭到敌人的攻击而迫降。迫降后,遇到哈盖鲁。

相关的蒙古拉商人出现在右上方,但是只有具有飞行的能力的人,才可以去向他购物。由于他身上有许多能增加属性的物品,所以玩家最好先留一个敌人不要杀,然后就有时间可以向蒙古拉商人购买神水、自然界的护佑及强烈的火焰了。

在打倒全部的敌人后,哈盖鲁带众人去见他的首领耶路达国王欧兹瓦鲁特。原来欧兹瓦鲁特虽然与虽然与塞夫奇鲁合力谋害了先王,但是由于塞夫奇鲁的野心过大,引起欧兹瓦鲁特的恐惧。所以他希望能借助莱茵等人的力量,除去塞夫奇鲁。在谈妥条件后,莱茵可以得到一颗乙醚水晶让麒蓝或阿莉安其中一人等级提升,而来茵与杰罗的等级也会提升。

接下来,玩家可选择走路线或航线到耶路达,建议走“路线”。

第四关　地下通道

胜利条件:到左边里面的秘室。

失败条件:莱茵阵亡。

大家决定走秘道到耶路达,不料却遇到大批的敌人。

本关敌人虽多,但只有铁锤和爱铁锤是比较棘手的敌人,要打败他们,最好先进行间接攻击,然后再派比较强的人进行直接攻击,以减少我方的损失。我们的目的地在最左上方,只要人员走到正下方那一格,就可以顺利过关。

第五关　空中都市耶路达

胜利条件:胜利到达左上方的建筑物。

失败条件:莱茵阵亡。

当大家从秘道里出来,遇到了卡鲁哈斯。他说梅希亚已经被抓到研究室中,准备作实验了。愤怒的杰罗准备冲过去救人,变身成卡尔哈司的卡鲁哈斯却挡住了他们的去路。

本关敌人不易对付的是火焰魔人,因为我方的呐助和凯鲁的攻击都是火系的,而火争魔人对火系魔法有很高的耐抗能力,对他们造成的伤害很小。以后这类敌人还会出现,因此可先到上方向蒙古拉商人购得一些可改变攻击属性的装备。

本关结束后,阿莉安会为保护莱茵而变身为精灵,此关不必给阿莉安使用可提升属性的物品,而留到下一关使用。

第六关　被囚禁的天使

胜利条件:到达左边的建筑物。

失败条件:莱茵阵亡。

大家终于进入建筑物。本关敌人不是太强,可让莱茵与呐助好好练功。由于塞夫奇鲁与他身旁的两个警备兵都是采用近距离与间接攻击,所以玩家可先派一些人贴近进行直接攻击,然后再由外围的人补上最后一刀。

第七关　背叛

胜利条件:打倒欧兹瓦鲁特。

失败条件:莱茵阵亡。

大家进入研究室,与塞夫奇鲁正在争执之际,欧兹瓦鲁特突然从背后偷袭塞夫奇鲁,并用力场困住了杰罗夫妇。他打算将莱茵等人杀害灭口,以掩盖他的污点,不料魔法力场却被莱茵给破解了。

在任务开始后,会有部分的敌人开始向我方推进,如果玩家能够在原地以逸待劳,可很轻易地将他们各个击破。但是如果贸然前进,容易陷入重围。

由于本关的敌人中,有许多是以银为武器的士兵,对我方的 3 个兽人将会构成不小的威胁,所以最好避免让兽人与这些士兵同对决。如果能先用间接攻击重创这些士兵,一切就好办了。

第八关　侵入空间轮

胜利条件:打倒守门的恶魔。

失败条件:莱茵阵亡。

在打倒欧兹瓦鲁特后，空间轮突然启动了，原来是塞夫奇鲁没死。由于空间轮的启动，不但造成耶路达的崩溃，也将对三个世界都形成严重的问题，所以众人决定侵入空间轮，阻止塞夫奇鲁的行动。

本关有许多的障壁阻碍了我方人员的移动，破解的方法就是将蕾蒂移动到障壁支撑点的下方，就可以顺利破坏这些支撑点了。本关的大魔头门神处于门的正下方标有 E 的方格下方一格，就是门魔的所在位置，只要全力攻击这一格，就可以顺利地打倒门魔。

第九关　希露菲亚

胜利条件：打倒希露菲亚。

失败条件：莱茵阵亡。

莱茵等人终于进入了空间轮内，当众人准备向控制室推进时，希露菲亚却死守门口。

本关有许多外型相似，但是攻击方式完全不同的敌人，他们在外型上只是颜色不同而已。所以玩家在攻击之前，最好能查看一下敌人的资料。由于这一关就要与塞夫奇鲁正面对决了，所以玩家不管练功也好，吃补药也好，要尽量提升莱茵的各种属性。而本关最强的敌人希露菲亚，在被我方打倒以后，还会再复活一次。

第十关　决战

胜利条件：打倒帕米古得。

失败条件：莱茵阵亡。

莱茵等人劝塞夫奇鲁放弃行动，但是塞夫奇鲁已经杀了师父与国王，并摧毁了耶路达。他在赌上了一切后，即使被称为恶魔也不在乎了。他愿与莱茵等人赌一赌，看看谁的信念比较强。

本关一开始，莱茵与阿莉安就被众人隔离着，所以玩家要赶紧让所有的人会合。本关的大头目帕米吉古得的一般攻击并不强，，但特殊攻击种类很多，而且他的每一种的杀伤力都很惊人。为了避免遭到重大的伤亡，人员在靠近他的时候，最好分散前进，当然，多准备一些恢复剂是必须的。

要打倒帕米古得，跟之前的门魔一样，玩家只要对准 E 字下方的方格猛打，两三个回合下来，就可能击倒他了。

黑衣人

Men in Black

一、游戏简介

又译《黑超特警组》，是一款由 Southpeak Interactive 公司根据同名电影改编的游戏。游戏画面精致，构思巧妙。游戏除第一关外，可在 Agent J、Agent K、Agent L 三个人之间选择，他们都是纽约的警察，后来成为黑衣人。本文都以 J 为代表叙述。

二、游戏攻略

据总台报道，在一所公寓三楼发生抢劫命案，命J前去调查。J来到三楼，走廊前方有4个门。进入左边第一个门，发现一个人形符被盗，再到左边一间屋里，打死一匪徒，发现了墙上的定时炸弹。按红、白、黄的顺序切断电线，再拨开搭在定时炸弹上的引线，拆除了定时炸弹。



出房间后，打死穿边的匪徒，冲进右边的屋子，消灭拿枪的匪徒，此时窗外有影子闪过，J大喝一声让他站住，但他并没有理睬。J捡起地上的小药包和枪手身上的子弹，翻窗追了出去。到了窗外，发现一个穿西服的怪人正在逃跑，J下到二楼，拾起小药包，看见怪人已经逃远，情急之下从二楼跳了下来，正落在垃圾箱中。J开枪打死两个特种兵，一脚踹开垃圾箱，转身干掉一个打手，向怪人逃跑的方向追去。

来到马路对面，看见怪人跳过那扇很高的木门，一个枪手拦住了J的去路。将他消灭掉后，背后又冒出一个大汉，干掉大汉。木门太高跳不过去，推也推不动，情急之下一脚踢开。见到怪人顺着墙爬上屋顶，这时一个蒙面汉子向J冲了过来，将他消灭后，藉助墙角的木箱子跳到一个爬梯下，由此爬上屋顶。

到了屋顶，见前面有个打手，右边有个枪手。J先打发那个枪手上西天，随后把那个打手也干掉。从打手身上可得到子弹，并在屋顶上得到一个小药包。四周已空无一人。J跳到对面的屋顶，消灭2个枪手，再跳到第三个屋顶上，才追上怪人。怪人无路可逃，只得顽抗到底，J向他射击，却伤不了他。J只得与他肉搏，怪人动作很快，被打几下就会跑开。好不容易把他打倒，在他身上得到被盗走的人形符。

这时走来一个黑衣人，用记忆擦除器擦除了J这次经历的记忆。这个黑衣人是现任地球外星人管理委员会的负责人。他对J的表现十分满意，在他的解释和劝说下，J放弃了在纽约警察局的工作，加入了地球外星人管理委员会，也成为一名黑衣人。

第一次来到委员会的中心，可到射击通道里做一下射击训练。然后走进电梯，接受当一名黑衣人的第一项任务（也可选择K或L来执行任务）。然后到射击通道前的机器里取枪，其中尤以炭化枪(Reverberating Carbonizer)的火力最强。

任务一：北极

北极的一个考察站与基地失去了联系，情况异常，因此委员会派 J 前去调查。到了北极基地，这里只剩下几条狗和外星人。J 走进主控室，发现监视器不能工作。J 到里屋里看到一些照片，听了一段录音，得知最近一段时间里发现了一些怪人。J 动了动计算机，但没有动静，在计算机下的柜子里找到一个闪光筒。出门，一直跑进前面的屋子，地上有张电子卡钥匙。出门向左，来到发报室，发报室里有只狗，它不会攻击人，不要打死它。与基地联系一下，基地收到 J 发去的信号后，表示要在 24 小时后接他回去。离开发报室，到了前面一个门，门打不开，J 还是一脚把它踢开。进去后发现这里是个医务室，得到一个大药包。翻看一下医疗报告，再向里走，背后突然跑出一个神志不清的医生，只好把他打倒，从他身上找到一个注射器，在墙角里发现一试管血液。出门向前面的房子跑去。干掉身后那个外星人，进入屋内，这里是工作人员的宿舍。左边第一间是卧室，在这里可得到冰镐和小药包。桌上有封杰弗(Jeff)写给马吉(Marge)的信。在信中谈到最近在这里发生的许多怪事情。

J 出门向右转，进入洗手间，先到里间拆掉墙上的机关，得到一把双管手枪。再到外间打开箱子，得到小药包。出去后进入厨房，正在调查，一个打手从后头袭来，J 回身将他打倒。掀开地上的盖子，进入里面，四周很暗，用背后墙上的开关打开灯，看到顶部的墙上吊着一大块肉，用冰镐敲下一小块带在身上。出门后遇见一个打手，干掉他后得到子弹，进屋后启动备用电源，这样控制室里的计算机就可以用了。路过发报室时，把一小块肉放在盆子里，狗起身过来吃肉，从狗卧的地方得到许多好东西。J 来到主控室，进去后血一直在减少，赶紧把注射器拿出来，把那管血液注射进去后才恢复正常。J 来到计算机旁，开机进入系统，屏幕显示要求输入柯尼克(Koenig)的密码。J 在桌上的照片上发现了这个密码，输入后，打开监视系统，发现备用电源的房子前有条暗道。J 来到这里，暗道前有层冰，J 踏上去后冰就碎了，冰下是外星人的通道。

进入后发现这个通道里有许多门，路上敌人也不少，消灭这些敌人后，来到大厅，干掉这里的 4 个敌人，看见在墙上的冰柜里有个黑衣人的尸体。前方有扇有触须的门，这些触须很怕光。J 拿出闪光筒来，就可进入这扇门。进门后得到大药包和子弹。前方有个类似通风道的台子。再进门，里面有 3 道门，右边两扇打不开，进入前面一扇门，看到一个外星人正在操纵计算机，好不容易把它干掉，但它在临死前已经启动自毁程序。从它身上得到一把红钥匙。出门后用红钥匙打开左边第一扇门，打死外星人，可找到容器、蓝钥匙和大药包。打开墙上的开关后出去，再用蓝钥匙开第二扇门，干掉守在计算机前的敌人，用这台控制通风管道的计算机打开通风管道，离开这里。一出门，见到敌首，消灭他后离开此处，到那个台子上，动一下墙上的开关，打开通风管道，逃出基地。

任务二：亚马逊河

从亚马逊河流域的一个小镇子的矿里发现许多怪现象，有些情况和北极的情况很类似。可能是有人想得到一种能源来控制宇宙。委员会派 J 前去查看。镇上隐藏着一个外星人，为了便于和它联系，总部给了 J 一瓶药，让他从一个来自旧金山的人那里打听一些消息。

J 来到这个小镇，一上岸见到一份报纸、一个取款机和两个士兵。估计打不过那些士兵，J 与他们谈了谈，进入镇中。

来到左边的旅馆，酒保和一个大汉看到J便要动粗，J将他们打倒，捡起地上的子弹，来到二楼。向二楼的一个人询问他是不是从旧金山来的，他没说两句就迎面冲了过来，J只好把他放倒，得到一个大药包。然后敲门向里面的人打听，那个从旧金山来的人就在里边，但没有钱他不肯透露消息。J只得出门想法搞点钱。

J来到教堂，见到牧师，他就是那个外星人，有把很厉害的武器，千万不要与他动粗。J把药给他看，他显露出原形，说明情况后，把那把威猛的炭化枪给了J。出教堂，来到右边的诊所，外间床上躺着一个人，可能是受过惊吓，J用记忆擦除器抹掉了他的记忆。进入里间，干掉里面的人，得到一个大药包，从那人身上得到信用卡。出城到岸边取款机处取钱。

回到旅馆，找到那个来自旧金山的人，用钱换到消息。原来矿上出了鬼，但当地的头还是逼矿工去工作，进矿的人都没有回来。J询问用什么方法可以进矿，他说要进矿要有开矿门的钥匙。J出了旅馆，估计钥匙在有士兵守卫的那幢楼里，但正面进去不太容易。J来到诊所的右边，看到有个暗门，将枪准备好，进门后打死一个士兵，从他身上得到小药包，然后上楼，但门被锁住了。J通过前面的爬梯跳了过去。来到屋顶，干掉守卫，得到大药包和屋顶的钥匙，进入房间。在房间里得到黑面具、矿上的钥匙和密码图。

J向矿上出发，小心不要被矿上的探照灯照到。一进矿就遇上一个庞然大物，轻轻松松将它消灭，从它身上得到黑面具，捡起地上的药包。先到左边第一个洞中，得到一个金面具。在第二个洞中，打死外星人得到子弹。在第三个洞中，来到悬崖旁，一个大跳跳过对面，在悬崖旁可找到白面具。再往里走是一堵墙。J看了看密码图，按黑、白、金的顺序把面具放在中间，并踩出相应的密码，走了过去。J捡起药包，消灭几个外星人，得到大药包。再一直往前走，直到看见圆形的地板。千万要小心地上的陷阱。J打算先返回去，看看是否能找到关掉陷阱的机关。在返回的路上听到外星人对他说话，但J却看不见他，这样只能干挨打了。打掉这个隐形的外星人，墙上的一道暗门也打开了。端着枪走了进去，打死里面的敌人，从他身上得到人形符。看看桌上的机关，记住五种颜色人偶的位置，把人形符放了上去，离开这里。到下面，见到墙里露出5个人头石像，把它们按刚才看到的位置放好。走到中间，地板开始下降，下面有个虫形的外星人，好不容易才把它干掉。

任务三：弗拉勒斯(Frales)岛

据情报显示，一家大公司正与外星人一起研制一种超级能量，企图通过这种能量使自己无敌于天下，从而控制地球和宇宙。委员会派J前去阻止他们的阴谋。

J来到岛上，干掉警卫，同时要当心那些狗。打开电梯门，从电梯上到四楼，干掉警卫和外星人，走进大厅，打掉那怪东西。地上有个发亮的开关，大厅顶上吊着3面镜子。开关周围4块砖可以踩动，使3面镜子转过来后，动动那个开关，显露出一条路来。

进去干掉4个外星人，得到子弹和小药包。再往里走，来到一个工厂，这里是他们制造能量的地方。再到右边的控制台，打死2个外星人，得到红钥匙、小药包和子弹。然后朝另外两个控制台走去，消灭个外星人，拿到子弹，再进门。进门后先消灭那个会飞的敌人，拾起子弹，把墙上的开关扳成蓝色，推开门，一路前进，捡起所有能捡的东西，来到楼梯口旁，用枪击毁拦在路上的电网，作好准备，下楼。

一个黑衣人被吊在楼上，前面站着虫族外星人的老大和这个计划的幕后策化者，他已经

穿上能量护甲。J与他们奋勇搏斗，最终取得胜利。

三、游戏心得

在游戏中按Esc键进入主选单中，然后输入“DOUGMATIC”，启动作弊模式，然后输入以下字符串可得到相应秘技：

AGENTJ：变成队员J；

AGENTK：变成队员K；

AGENTL：变成队员L；

AGENTX：随机变成任意队员；

ARCTIC：进入北极海隐藏关卡；

GIVEME：获得所有武器；

HEALME：生命力全满；

HQ：进入总部；

KILLEM：敌方全灭；

LOADME：弹药无限；

MOVEME：得到所有地点的存档；

PROTECTME：无敌。

另外HQ也是秘技。

毁灭公爵 3D

Duke Nukem 3D

一、游戏简介

这个游戏是3D Realms公司耗时20个月推出的DOOM类游戏。游戏推出后曾在国外排行榜中久居前三名。游戏采用的是3D引擎“Build Engine”，其图像分辨率最高为800×600，3D图形的光线跟踪、纹理贴图、材料质感等很真实，远近、层次等空间感很强。游戏中要出现近百个3D场景，包括电影院、酒吧、电子游戏厅、台球室、舞厅、饭店、卧室、会议室、电视直播室、仪器控制室、带跳台的游泳池、洗手间、地下水道，还有高山峡谷、月球基地、太空轨道、火山熔洞、回旋引力等场景。场景中游戏的视觉也做到真3D，除平视外，还可仰视、俯视、向上、向左、向右看，可转体180°。游戏的动作可行走、奔跑、跳跃、下蹲、潜水、飞行等。游戏的地图是不覆盖场景的透明地图，方便在游戏中观看。

二、游戏用键

F1：全部按键功能说明；

F2：保存；

F3：载入；

F4：声音及音乐；

F5：变换音乐；

F6：快速保存；

F7：第一人称视觉和尾随视觉切换；

F8：信息开关；

F9:快速装入;
F10:退出;
F11:亮度调节;
F12:抓图功能;
1:飞腿神功(可与其它武器同用);
2:自动手枪;
3:霰弹枪;
4:三管冲锋枪;
5:火箭炮;
6:遥控炸弹;
7:缩小枪;
8:毁灭机关炮;
9:激光地雷;
0:冷冻枪;
Scroll Lock:放下武器;
[或]:选择物品;
Enter:使用物品;
光标键:移动;
Shift:跑;
Shift + A + ↑:远跳;
Capslock:锁定跑;
Spacbar:打开;
Backspace:180°转身;

Insert:向左看;
Delete:向右看;
Home:仰视;
End:俯视;
小键盘 5:平视;
PgUp:向上看;
PgDn:向下看;
H:公爵替身;
J:喷气背包;
N:夜视镜;
M:医药包;
R:类固醇;
+:地图放大或画面放大;
-:地图缩小或画面缩小;
F:地图跟随模式;
U:鼠标瞄准;
I:打开或关闭瞄准器光标(只限正式版);
A:跳跃(地面),上升(空中),上浮(水中);
Z:卧倒(地面),下降(空中),下潜(水中)。

三、游戏攻略

游戏共有 3 级 28 关。第一级有 6 关,其中第 6 关为秘密关,入口在第 4 关出口附近。第二级和第三级各有 11 关,其中第 10 关和第 11 关都是秘密关,入口在第 5 关和第 8 关的出口附近。

第一级　洛杉矶梅尔顿(L.A.Meltdown)

第一关　好莱坞 Holocaust

首先在木箱旁取得一个弹夹,枪击引爆通风口边的瓦斯罐,顺着炸开的通风管道落到地面。落地后,先干掉木箱上的虎头伞兵,然后从木箱跳到窗沿,再跳到右边的高墙上。这时会缓缓升起一只火箭筒。取得火箭筒后,从第二个窗户进入房间。在房间里,有个监控屏幕,可观察本关主要场景。干掉一个虎头伞兵,可得到火箭弹和类固醇(在上面)。窗沿上的医疗原子可增加 50 点生命值。当拿取医疗原子时,会有两个虎头伞兵飞起来攻击你,赶紧回到街上,利用地形消灭它们。

用火箭筒向电影院售票室袭击,炸开一个通道。一次击毙售票室旁边的房间里的那个虎头队长,否则它会隐形逃走,从后面突然来个袭击。

打开铁门左边的电灯开关后，开门进入电影院的休息厅，厅内埋伏着几个怪物，要采取各个击破的战术。柜台上的控制器可开启一道密室的暗门，在旁边的房间里可得到一支霰弹枪。进洗手间时，里面有面大镜子，不要对着镜子里的怪物打。在洗手间解手可提高10点生命值，只有一次有效。打坏便池，会有水柱喷出来。在有水柱地方按Spacebar键可将生命值加到100。洗手间沙发后有霰弹枪的子弹。

用枪打破通风口，沿通风道进入一个密室。杀死两个虎头伞兵后，开启暗门，进入电影放映室。经过一番苦战，取得蓝色卡片。但是在拿取放映室机上的医疗原子时，会开启一道暗门，当心从里面出来的虎头伞兵。打开放映开关，下面的幕布缓缓拉开，电影开始了。电影院里有几个虎头伞兵向你开枪，下去干掉它们。在银幕上演员的中部位置，有一个裂痕状的标志。注意在游戏中出现这样的标志，暗示可用武器炸开。用火箭筒轰开后，在银幕后面的房间里取得一个喷气背囊。用它可进入另外3个密室(分别在电影院休息室、电影院大门的霓虹灯旁、电影院入口的高楼顶层)，分别得到防弹衣、3管冲锋枪、控制炸弹、喷气背囊等。

在休息厅，乘电梯可达电子游戏室。用枪引爆室内的瓦斯罐，炸死怪物。右边的游戏机可开启一个暗门，得到公爵替身，这里有些电源插座，去摸会触电的。用蓝色卡片打开铁门，进入房间。对面的墙壁靠近后会爆炸。在这里遇见猪头警官。它手中的霰弹枪非常厉害，而且经常采用卧射，打起来比较困难。

第二关　红灯区(Red Light District)

一开始外头就有虎头伞兵，后面还有一艘巡逻飞艇，消灭它们。如果受伤严重，可打碎街边的消防水龙头，在冒水处加满生命值。进入图书室，消灭里面的怪物，并注意搜寻各种物品和暗门。在一道暗门里可得到遥控炸弹和火弹。在图书室洗手间的镜子左边有个隐形开关，一按后可得到夜视镜。在挂红帘的暗室里有支火箭筒，回到图书室柜台处，分别按下4个按钮中边上的两个按钮，打开门锁。借助夜视镜消灭黑暗通道中的怪物，然后乘电梯上楼。楼上的房间里有几个虎头伞兵，干掉它们后可取得三管冲锋枪和蓝色卡片。注意，从电梯出上下来时，会遇见一猪头警官。

在街上，经过激战后，来到右边大楼的门卫室，放入蓝色卡片，一组按纽从控制台上升起。先将按钮全部按下，再将边上的两个按钮按下，升起爆破开关。开启爆破开关，将对面大楼炸塌。在大楼的废墟中可得到黄色卡片。

用黄色卡片打开大门，干掉守门的两个猪头警官，悄悄地摸上去用霰弹枪打死在台球桌边的两个虎头伞兵。然后可用Spacebar键玩台球。旁边洗手间有几个怪物。洗手间的镜子左边的便池后面有个暗道，里头有好的物品也有不好的物品。

回到台球室，沿右边第一个通道到酒吧间。血战后，可到柜台后面补充弹药，柜台靠墙一面的暗门里有红色卡片。用红色卡片进入夜总会，这里的舞女也是怪物变的。枪战后，可用枪击破右边的通风口，站在桌子上，用远跳跳进去，可得到遥控炸弹，用它炸死在通风口下巡逻的几个猪头警官。出去后，打开对面的一个开关，这时红色幕布缓缓拉开，一个圆台升了起来。干掉新出现的几个猪头警官，见到魔头，正要决战，此时前后降下两道铁门，原来这是猪头警官设下的陷阱。

第三关 死亡之路(Death Row)

一开始被怪物绑在电刑椅上受刑,必须迅速按↑键摆脱。站在窗口将看守室里的一个猪头警官踢死后,可夺得一支霰弹枪。在看守室的壁柜里得到自动手枪。干掉一个来袭的猪头警官,按下看守室左边的按钮,将电刑椅降下,可得到弹药。再按下看守室右边的按钮,打开审讯室的红色幕布,消灭审讯室里的怪物,进入一间教堂。按动教堂祭台中间的一个开关,灯光突然变红,十字孔后面出现一条暗道。将左边的玻璃打碎,便可进入暗道,得到一支三管冲锋枪。台阶上方的圆形按钮可用枪击来打开,此按钮可升降身后的一座电梯,由此可得到医疗原子和护甲。

出教堂后,在左边的铁门里有些物品。继续向前,右边的墙忽然炸开一个缺口,里面有两只旋转的大齿轮。以齿轮为跳板跳到左边的房间,得到蓝色卡片和一支火箭筒。齿轮旁的墙沿上还可得到一个医疗原子和夜视镜。用蓝色卡片打开主通道的大门,这里的敌人主要是猪头警官,它们用激光封锁雷布下了地雷阵。先干掉守门的猪头警官,用火箭筒轰开第一道地雷阵,冲进浴室取得防护靴。从浴室出来到对面的房间里,从门口的激光束跳过,得到黄色卡片旁边的霰弹枪子弹,面对出口用平移方法取得黄色卡片,此时已激发激光封锁雷,快速跑到门口用远跳冲出去。然后又面对两个猪头警官。

下坡进入大厅,打开出口处的大门,消灭两个怪物,得到火箭弹。这里敌人火力很猛,并有两架飞艇、4挺自动激光枪,因此不要恋战,一出门便往左边跑。在墙边取得红色卡片后,赶快回到大厅里。

用红色卡片打开大厅左边的门,上去后按下开关将旋转的门打开,然后转身按下外层墙上的一个开关,并迅速退回房间里层,这时旋转房间升至第二层。通过夹层走道分别打开两道门,这两道门里有打开浴室两边1号、2号通道离子门的开关,可在原来放黄色卡片房间的监控屏上看到一艘巨大的潜水艇,这就是本关的出口。分别消灭1号、2号通道各房间里的怪物,得到弹药和物品。以房间为掩护,用火箭筒逐个摧毁对面平台上的自动激光枪,用三管冲锋枪击落巡逻飞艇。要注意2号通道的最后一个房间里有幅画,冲进去才发现原来是个秘密通道。沿着通道往前走,终于看到潜水艇了,但是潜水艇附近的怪物也疯狂地扑了过来。

干掉怪物后,打开山岩边的大门并在门边取得潜水器,从大门另一侧的门柱面跳上平台,可得到许多物品。这里有两个秘密通道。

回到水中,从潜水艇的底部进去,你就会看到本关关底了。里面有两个怪物正准备偷袭。木箱后有暗门。

第四关 毒废料场(Toxic Dump)

此关多在水下作战,要注意节省潜水器的使用。一开始,要潜入水中,按下潜水管壁上竖直放置的三个按钮中的上、下两个按钮,这时旁边打开一道门。出去后会在第一个水下区域看见水中有只潜水器。另外,水下的岩壁上有个洞。消灭洞里的几个异形水怪,炸开暗道后一直往前走,可取得一些遥控炸弹。从水中出来后,用遥控炸弹炸开废料桶后的洞壁,便到了一个新的地方。

一露头就遇上了猛烈的交叉火力。消灭怪物后,在潜水管旁边的小山洞里取出一只火

箭筒和蓝色卡片，用蓝色卡片打开大门。进去后注意右边的墙壁上有道暗门，干掉两个怪物，并炸毁怪物布下的激光地雷，可得到冲锋枪子弹。

往外走来到废料加工厂，站在传送带的终点，让机械爪经过两次提升，放到另外一条传送带上。赶快打碎右边门上的玻璃冲进去干掉一个猪头警官，取得红色卡片并打开通往走廊的门。这里有个监控屏，可观察各处的情况。接着回头顺着传送带往上走，来到反应室，消灭几个猪头警官，扳动开关。反应室里有几个医疗原子，可使生命值增加到 200。继续往前，就会回到传送带的终点。

向右走，后面会打开一道暗门，干掉几个猪头警官后，发现暗门里的斜坡上又有一只潜水器。用红色卡片打开开关，露出一只缩小枪，中弹后身材变小。这时要运用快跑，从右边的方洞里钻进去，再迅速往右拐，一直到冲进另一个房间。由于变成小人的时间有限，因此要一路快跑，否则一变大，游戏就结束了。在房间里消灭两个怪物后，按下开关便开启了通向另一水下世界的大门。然后再往回跑，这次不要再往左拐。

再次潜入水下时，水下到处是水雷，成群出现的水怪不时发出心理冲击波。按下水下控制室里的开关，整个山岩便上浮一截。露出水面后，会遭遇几个怪物。激战后，来到一座高高凸起的岩石上，用远跳跳到对面的平台上，进入另一间控制室。在控制室里按下一个凸起的开关，打开水下的一个闸门，不要再按另一个凹下的开关，并可取得一只火箭筒。可能发现旁边的岩石上有裂痕，一炮轰过去，轰开一条秘密通道。顺着秘密通道出去，发现又回到最初来的地方。如果你的潜水器用得差不多了的话，可下去水草中取得新的潜水器。接着原路返回，重新潜入水下，进入刚刚打开的水底闸门，与围追堵截的异形水怪展开水下大战。在第三个水下控制室里按下开关，又开启一条水下通道。开门出去后，回到第二个水下区域。如果潜水器消耗过度的话，可上岸去取得斜坡上的第二个潜水器。

再进入水下闸门，消灭几个异形水怪后，来到一个新的地方。这里有两个旋转的齿轮挡住你的去路，要乘齿轮的断齿部位到来的空隙，迅速穿插过去，否则又要游戏结束了。好不容易从齿轮缝隙中逃过去时，该死的异形水怪又双双在前面了。一场激战后，潜水器也耗尽，重新浮到水面。这时又要与几个虎头伞兵战斗。

顺着水道往下走，右边的墙壁上可炸开一条秘密通道，将跌进一个大水库。水库中又有一群异形水怪，不要硬拼，赶快浮出水面。上岸后，消灭控制室里的怪物，打开一个开关，开启对面的一道铁门，接着从控制室下来，站在岩上用遥控炸弹收拾水下的异形水怪。

威胁解除后，逆流而上，登上右边的台阶，站在黑色的铁架上（上面又有一条暗道）。当你用枪射击对面铁门里的圆形开关时，脚下的铁架会向中央移动。要乘势迅速跳到另一个铁架上，这样便可达到另一个台阶上。

通风口里有几个医疗原子，可将生命值加至 200。在进入接近关底的下水道时，左边的墙上可炸开通往秘密关的通道。

秘密关　发射设施（Launch Facility）

此关为秘密关，从第四关的关底进入。一开始，先把大转台后面的开关打开。然后干掉路上的怪物，进入圆形房间。沿着房间墙壁的栈道，一路杀进中央控制室，取得蓝色卡片并按下开关。下楼后从 1 号门进去，在另一个房间里与一群虎头伞兵混战。取胜后，从里面将

2号门打开。在刚才混战的房间里有条通道通往主控室，在主控室里放入蓝色卡片，可看见一艘运载火箭从发射台上缓缓升起。

继续前进，在一个守卫台上消灭几个猪头警官，取得红色卡片，并打开通往发射台的大门。发射台下的左边有个电梯，可进入发射台中部，这里有个传送点可送到运载火箭内，进入火箭后将红色卡片放入装置，再原路退出。在左边的地下掩体中，炸死两个猪头警官，按动掩体内的开关，只听见一阵巨大的爆炸声，异形怪物的运载火箭被一节节炸毁了。然后从右边的电梯下去，来到地下室里。地下室的后面有几个医疗原子。干掉几个虎头队长和异形水怪后，开门进入通往第五关的下水道。

第五关　深渊(The Abyss)

从下水道出来后，先往右拐干掉两个虎头伞兵，取得防护靴。然后跳下水河，从左边的山道上取得蓝色卡片。一路上会遇到许多怪物的攻击，最好用三管冲锋枪来对付它们。

用蓝色卡片在拿到防护靴的地方的下面打开铁闸门，可在后面的台阶上运用远跳，跳到中间的岩洞中。岩洞连着的是一条索道，通往山顶的地堡，在地堡旁可得到一些物品，但进不去。

原路退回后，继续向前，用远跳跳到另一个台阶上，这里有块墓碑。走到墓碑前时，忽然开始一场地震，趴在悬崖边往下看，高高的山岩下好像裂开了个洞口。几经周折进入山洞，洞里很黑，用夜视镜才能看清洞里的情况。在第一个洞口消灭几个虎头伞兵。继续往上，干掉两个异形水怪后，来到一座旱井前。往下面扔几个遥控炸弹。下去一看，怪物已被炸死，只有一团火在熊熊燃烧。在旱井周围取得物品和武器后，向火堆走去，就被传送到地堡里去了。在地堡里消灭几个怪物，得到一些物品。从火堆里返回。按动一个手形开关，打开石门，沿走道进入一个城堡，按动城堡下方的手形开关，升起一圈石梯。从石梯上去，在十字孔旁的小台阶上按动手形开关，身后升起一道电梯，同时对面的山岩中发出的爆炸声。要敏捷地登上正在上升的电梯，并按动另一个手形开关，让对面山岩上的缩小枪通过城堡的十字孔打在身上。变成小人后，赶快跳下电梯，从城堡下的小洞里钻出去。

在这里，可清楚地看到对面的火山山岩中裂开一个大洞，那就是异形怪物的巢穴。跳下岩石，趟过炙热的岩浆，来到通往洞口的路上，从右边的岩石往上爬，到达有铁网门的山洞。一路上有许多怪物、暗道、物品、弹药。一直往前，便进入怪物的巢穴。

这个山洞很长，一路上过关斩将，来到一个竖井，运用喷气背囊降下去，在井壁上和井底暗门中可得到子弹和炮弹。打开圆门，见到异形将军，可悄悄地从左边迂回上去，不要过水沟，也不要拿水沟边的弹药。乘异形将军来回走动时，向他发射火箭筒，将它打倒。异形怪物在地球上巢穴已经摧毁，毁灭公爵又收到来自月球基地的告急电报。

第二级　月球启示录(Lunar Apocalypse)

第一关　空间站(Spaceport)

在地球空间站上，窗外有敌飞船不时发动攻击。此关遇到的敌人有强化异形，其行动迅速，火力凶猛，还可施放毒气。开始时，先后退一步，传送到太空飞船内，可得到一只火箭筒和类固醇。在打开离子门开关的控制室中间有道暗门。底层的地下室里有蓝色卡片，还有一些物品和武器在暗门和通道里。用蓝色卡片打开大厅旁边的控制台，打开通往上一层的

电梯门。到上一层后，干掉所有的怪物。取得喷气背囊后，打开电梯对面小层里的气动开关。这时中央控制室里露出一组按钮。将第二个按钮按下，第三个按钮按起，便打开大厅中央的离子柱。从离子柱跳下，在水中可得到红色卡片。离子柱上面有武器和物品。

在红色键锁附近按 Spacebar 可打开一个通道。

第二关　孵化器(Incubator)

继续前进会遇到异形军团的守卫蜂的袭击。此关的怪物大多是潜伏在暗处的，所以在扳开关或开门时要注意附近出现的怪物。有 CDF 标记的地方是一堵幻影墙。进入离子门，消灭里面的吸脑怪。先在左边往下的通道里拿取黄色卡片，再到右边的房间里枪击圆形开关，打开左边通道的铁门，进入水库蓄水池。在水池里和山洞里有许多怪物和武器。另外，在山坡上有个开关可打开通往关底的门。

第三关　Warp Factor

从传送点出来时，要提防两只守卫蜂的左右夹击。先在中间的房间里取得武器和物品，这里要当心守卫蜂的袭击，然后乘左边的电梯下去，在裂缝中取得蓝色卡片。再乘右边的电梯下去，用蓝色卡片开门，进入空间通道，得到黄色卡片。打开另外一道门后，沿原路返回。在黄色门前干掉一个异形将军，乘传送带往上，在圆形大厅里打开通往关底的离子门。

第四关　熔化站(Fusion Station)

一路上有不少怪物，在岩石的斜缝前，用火箭筒打掉对面动力系统楼入口的两只自动激光枪。在动力系统楼底层，先干掉潜伏的强化异形，然后从监控屏一面进入反应室里。由于反应室里管道窄小无法通过，可用枪击打开管道另一端的手形开关，开启通往水力发电区电梯的门。在这个电梯门的右上方有堵幻影墙，墙后的密道可达到刚才无法进入的地方，得到两个医疗原子。上去后，在水下扳动两个开关打开通往原子发电区的电梯门。在动力系统的出口处，用枪击对面的圆形开关，可控制移动浮桥前往对面的入口。经过一路激战，闯过环形通道。用枪击对面的手形开关，可达到红色大厅。红色大厅出口开启有时间限制，扳下开关后要迅速冲出。前面就是通往关底的房间，只有用喷气背囊才能飞过去。过去后最好在门边降落，门打开后，消灭从里面出来使用火箭弹的飞盘异形。关底大魔头从地下缓缓升起，消灭大魔头后过关。

第五关　被占区(Occupied Territory)

在一条路上与各种怪物进行奋战，最好让敌人自相残杀。从红色房间里出来后，才进入主战场。先在有吸脑怪卵的洞穴里，乘传送带上去，拿取红色卡片并取得一只毁灭机关炮，然后再下来打开放有蓝色卡片的房间的门。在这个房间里消灭两个十分凶猛的异形将军，通过窄窄的通道来到旋转着全息怪物头像的关底。在身后的墙上有个方形开关，用枪击中后，对面墙上会出现通向秘密关第一关的绿色关底。

秘密关第一关　回旋引力场(Spin Cycle)

这是一个巨大的回旋引力场，和怪物分别处于回旋引力场的外层和内层。外层的各房间里有许多武器和弹药，还有一个开关可打开对面内层的第一道门。由于引力场的作用，怪物除守卫蜂外，一般不能达到外层。可用火箭筒先对怪物进行远程攻击，大量杀伤有生之敌后再飞过去收拾剩余的敌人。将内层各房间的开关全部打开，进入引力场的核心部位。在

核心部位干掉异形将军后，进入第六关。

第六关 Tiberius Station

一进门就遇到一面镜子，不要乱打，怪物是从右边出来的。从左边的电梯上去，在中央控制室里可得到蓝色卡片。进入蓝色门后，消灭一群守卫蜂。这里又有一面镜子。在异形水怪出没的水下可得到红色卡片。在红色门里消灭一个异形将军。关底的门不能从正面打开，要穿过弹坑火堆后的通风口，才能进入关底。

第七关 月球反应器(Lunar Reactor)

在十字大厅里先往左拐，在洗手间里得到蓝色卡片。再进入蓝色门，从右边宇航员寝室里来悬崖边，用喷气背囊飞到对面的坑道洞口，取得黄色卡片。在岩石裂开处向前猛冲一下后，迅速退至洞口。这时坑道中发生大爆炸，在右边炸出一个新的通道。顺着通道往上走，穿过毒水河，在尽头的房间里可得到红色卡片。退回途中，沿左边的阶梯向上，用红色卡片开门可回到十字大厅。进入黄色门后，消灭一个异形将军。在上层控制室中有充电恢复器可恢复生命值。下层门打开后，要当心黑暗中潜伏着大量的强化异形和飞盘异形。在通往关底的通道里将发生大爆炸，要注意及时躲避。

第八关 黑暗角落(Dark Side)

进入T形走廊，得到地上的护甲、冰冻枪以及密室中的医疗原子，打开左边的铁门，乘电车到一个山洞中拿取蓝色卡片。返回T形走廊，从蓝色门上去，在上一层乘电车到另一个山洞拿取黄色卡片。回T形走廊后，打开黄色门。

在天文台的环形广场上，在守卫蜂未出现前用火箭筒干掉对面墙上的一个虎头伞兵，这时一群守卫蜂从高高的太空观察室里向你扑来时，可沿着环形广场快跑，与守卫蜂拉开一段距离后，再用三管冲锋枪逐个消灭它们。

广场旁边的山谷中，埋伏着一个异形将军和几个强化异形，经过血战后，可来到一个山洞。山洞里回荡着风声，有一个古怪的石碑。石碑原来是个传送点，从前面进去会遇到很多异形水怪。这里最好不要用枪去打墙上挂的女人。本关关底在山洞尽头中的井里。

秘密关第二关 疯狂的边缘(Lunatic Fringe)

绕围墙走一圈，肃清外围的怪物。分别枪击4个开关，打开中央建筑的大门。这关有3个异形将军和一群强化异形、虎头伞兵。最后在建筑内按下墙上的手形开关，打开通往关底的门，变成小人时迅速通过通道，进入第九关。

第九关 异形魔王(Overload)

在水下打开一个手形开关，可得到一个医疗原子。从水中出来，干掉周围的怪物，打开两幅画下面的4个开关。按下门边的手动开关，进去与一个异形将军厮杀，干掉它后来到吸脑怪的孵化室。在孵化室的第二层通道往上的转弯处左边有个圆形铁板封住的洞，炸开后发现有离子波挡住去路。继续往上来到第三层，对面墙角一个倒吊着的女人的后面有个开关，可关掉挡道的离子波。

从刚才去过的洞出去，有个巨大的扇叶在旋转，取得医疗原子后，从扇叶缝隙跳下去，只见环形大厅里到处都是吸脑怪卵和引爆装置，枪击引爆装置，将吸脑怪消灭，并炸开通往水池的通道，顺便把水池中的两个异形水怪干掉。关底的异形魔王非常厉害，要跳到大厅旁的

水池，用三管冲锋枪和毁灭机关枪猛攻异形魔王。

第三级　开花弹城(Shrapnel City)

第一关　生肉(Raw Meat)

先在高楼楼顶右边的密室中拿取毁灭机关枪，并干掉一个强化异形，然后，从楼上跳到水池中，可避免受伤。要当心水池中的鲨鱼和异形水怪。上斜坡时，翻过右边的围墙可取得医疗原子和遥控炸弹，炸开墙角，潜入水中，穿过石洞，可浮上另一处水面。进入日本餐馆后，第二个塌塌米处的桌子会自动下沉，露出一个地道，钻进去按下开关，可打开一个有许多怪物的密室。进入这个密室，消灭怪物，得到蓝色卡片。打开蓝色的门，发现几个猪头警官在左边的房间里唱卡拉OK。干掉怪物后，可到麦克风前唱一曲。厨房里洗碗槽下有条通道，由这条通道可得到红色卡片。打开红色的门，到达斜坡上方时，会引起地震。地震后出现的凹陷处的火苗后面就是关底。

第二关　银行(Bank Roll)

刚从墙边跳下就与一群怪物奋战，对面的房间里又出来一艘巡逻飞艇，从这个房间的电梯上楼，击毁转椅后，按下桌子上的开关，打开两个密室，取得蓝色卡片和毁灭机关炮。用蓝色卡片打开银行大门。银行里机关密布，暗道纵横。进入银行大厅，桌子上的3个开关和公告牌前的开关配合，可打开旁边的大门(如果将公告牌的开关扳到1，则将桌子上开关左边的那个按下)。门打开后，进入有4个巨形齿轮轴的迷宫，跳上齿轮中间的平台，可使齿轮转动，通过齿轮缺口来回穿梭。到达里面时，乘电梯上去可取得红色卡片和喷气背囊。用红色卡片打开保险室大门，里面锁的是一群怪物。激战后，保险室被炸开，里面就是关底。

第三关　血之区(Flood Zone)

从断崖滑入水中后，在水下左边可看见一个房间，不过要黄色卡片才能开门。另外，水下右边的岩石底可炸开一个暗道，取得武器后继续潜游，一直游到水下能看见一个小平台的地方浮出水面，上面是条小溪。从这里上岸后，沿着山路往上走，可取得蓝色卡片。重新回到水中打开蓝色门，干掉怪物后可取得黄色卡片。

水中进入一个房间，用黄色卡片打开门，沿楼梯向上。不但浮出了水面，还来到另一个地方。门右边的密室里有喷气背囊。从黄色门重新回到水中，沿着楼梯到底层，打开水下门。这时，霓虹灯招牌下的密室也打开了，可取得红色卡片。

进入红色门后，进门处的木箱上的文字是秘密开关，木箱里有个强化异形。在战斗中不小心落入一口深井，虽然没有受伤，但浮出水面时突遭自动激光枪的攻击，消灭怪物后过关。

第四关　L.A.Rumble

往下扔个遥控炸弹，炸死几个怪物，下去后，跳上对面高楼围墙拿护甲时，巨型电视屏的围墙会下塌，干掉几个猪头警官后，进入一个房间，得到蓝色卡片。炸开中间墙壁，来到一个新的地方。从左边的电梯上去，到达顶层。用喷气背囊飞进对面的房间。拿到红色卡片后，按动桌子边的开关，迅速跑进右边的房间，用红色卡片开门到达关底，乘停机坪上的直升机离开。

第五关　电影厂(Movie Set)

在飞行中，直升飞机被怪物的火力击中，坠向地面。跳机降落后，收拾散落的物品，然后

跳上围墙，再跳到巨型广告牌的墙沿上，在有三角形标记的地方进入后面的密室。出来后一直往前，墙上会自动打开一排窗户。干掉怪物后跳进去，用收银机打开加油柜后面的密室，而加油柜旁边的电话机下面有蓝色卡片。打开蓝色门后，消灭许多怪物。从通风管进去，里面纵横交错，其中有一条可到达电影摄影棚。在摄影棚内可取得黄色卡片、喷气背囊和一些武器。摄影棚的招牌上暗藏一个开关，可用它开启通向秘密关第一关的绿色关底。

回到房间打开黄色门，进入宇航训练室，可取得红色卡片和一些物品。打开红色门后，便可开启通往本关关底的大门(在加油柜的房间)。

秘密关第一关　Tier Drops

此关有4个不同的场景。先攻击由虎头伞兵守卫的山洞，取得缩小枪。然后在棕色的山洞消灭异形水怪。在灰白色的亭子里，消灭异形将军、飞盘异形、猪头警官、吸脑怪等怪物，得到武器和弹药。再爬上岩浆池中那座阴暗的山头，这里是本关的关底，打开铁门与大魔头决战。

第六关　月台(Rabid Transit)

由旋转门进入火车站，炸掉月台上的激光封锁雷，跳上一列火车，在经过的第二个月台上，拿到蓝色卡片。重新跳上火车，在另一个月台下车，用蓝色卡片开门，消灭猪头警官、异形将军和飞盘异形等。在弹坑中得到红色卡片。快速跳下月台，穿过铁路，注意不要被火车压死。在左边的墙中开启红色门，进去后潜入水中，从另一端浮出水面。

第七关　华氏温度计(Fahrenheit)

推开洞口的铁箱出去，跳上水槽潜入水中，一直游到底再浮出水面。在红色门前取得蓝色卡片，原路返回，从斜坡往下打开蓝色门，利用木箱逐级跳上，通过大型广告牌的墙沿，跳进房间里。拿取一些物品和武器，炸开墙壁回到斜坡上。这时另外一道门打开了。往前爬上一段斜坡，来到消防中心。炸开消防中心后面的墙壁，上楼梯后启动一个开关，可取得黄色卡片。打开黄色门，上去后可进入电视直播室，在里面可发表演说，在另外一个房间里可取得红色卡片。回到原来拿到蓝色卡片的地方，打开红色门，炸开中间的墙壁，进入下一关。

第八关　旅馆地狱(Hotel Hell)

依次跳上围墙、排风扇、墙沿，取得蓝色卡片。进入旅馆后，一路杀出室外，迎面开启的窗户里有强化异形和猪头警官，跳进去，可在壁柜里得到黄色卡片。返回时，由玻璃门再进入旅馆，可从楼梯或电梯上到二楼，枪击墙壁上的灭火器，炸开两堵墙，在墙沿上取得弹药和物品。二楼上有个带跳台的游泳池，登上有救生圈的墙沿，可看见对面楼层的窗户里有许多强化异形。从这个窗口进去，穿过通风管道，在一个深井里落下，可到第九关。

而穿过游泳池旁的小瀑布，则可传送到另外一个地区，按动岩石上的手形开关，可开启一道密门。在取得医疗原子后，迅速冲出密道，否则会被活埋。在树丛后是进入秘密关第二关的绿色关底。

秘密关第二关　高速公路(Freeway)

在水中干掉异形水怪后浮出水面，炸开中间的墙壁。出来后往右，从右面的通道进入上一层地区。跳上倾斜的房顶，进入对面的房间。在墙角可取得蓝色卡片。下来后，打开蓝色门乘电梯上楼，在转角处按动开关停止传送带转动。控制室里可取得红色卡片和一些武器。

dnskill?：改变等级(？为等级数，例如键入 dnskill2 为跳至第二大关)；

dnstuff：得到所有物品(武器、弹药、钥匙卡、装备)；

dntodd：显示信息：Register Cosmo Today；

dnweapons：全部武器和护甲；

dnunlock：所有门打开；

dnview：切换到尾随视角。

参数修改

修改游戏目录中的 USER.CON，具体如下：

define CAMERASDESTRUCTABLE	NO	摄影机可否破坏(YES)
define FREEZERHURTOWNER	YES	冷冻光是否伤自己(NO)
define MAXPLAYERHEALTH	100	生命值上限，可随意改动
define YELLHURTSOUNDSTRENGTH	50	泉水所给生命极大值
define YELLHURTSOUNDSTRENGTH	40	有关叫声与失血问题
define YELLHURTSOUNDSTRENGTHMP	50	有关叫声与失血问题
define MAXPLAYERATOMICHEALTH	200	医疗原子所给生命上限
define STARTARMORHEALTH	0	起始装甲值
define RETRIEVEDISTANCE	844	取物距离
define SQUISHABLEDISTANCE	1024/For Actors only!	踩人距离
define DEFAULTVIEWSIBILITY	512	能见度

以下用来定义武器的距离半径：

define RPGBLASTRADIUS	1780	RPG
define PIPEBOMBRADIUS	2500	Pipe Bomb
define SHRINKERBLASTRADIUS	650	缩小光

武器威力：

define KNEE WEAPON STRENGTH	10	脚的力量
define PISTOL WEAPON STRENGTH	6/ADDS RAND()5%	(0 至 5)
define HANDBOMB WEAPON STRENGTH	140	
define RPG WEAPON STRENGTH	140	

用水加血法

如果发现水，且血已不足 100%，则先接触水，按住 Spacebar 键不动，则可以将血加满。

秘门

游戏中墙上如画有白色粉笔画类似脸谱的东西，用火箭炮或手榴弹炸这堵墙，就可进入这个秘密地方。一些打不烂的大木箱子往往也是进入秘密地方的跳板。

极端反击

Extreme Assault

一、游戏简介



又译《飞鹰特战队》，是一款由BlueByte软件公司推出的3D驾驶舱模拟加射击类游戏。游戏中可驾驶Sioux AH-23武装直升机和T1主战坦克，全3D场景，动态多重视角及支持3D加速卡，在不使用3D的情况下就能达到640×480的64K色的模式（当然要求主机性能好，如P166以上）。由于游戏背景定位在下个世纪，这架直升机有一些超出现在武器的能力，如具有躲避导弹的横向移动，撞到大楼或峭壁也毫发无损。游戏没有模拟游戏那么多的使用键，又拥有模拟游戏的真实感，更具有动作游戏的火爆刺激。游戏中可同时搭载6种武器，其中3种还可升级，升级后的武器装备更具威力。

游戏有4种级别：简易级（Easy）只能进入第一、二战区，标准级（Normal）只能进入第一、二、三、四战区，困难级（Difficult）与极端反击级（Extreme）要进入所有六个战区。

二、完全攻略

第一战区

第一关

此关的任务是袭击敌方基地，敌人的增援是两架直升机，这一关在了解和适应键盘或操纵杆、掌握进攻与躲闪的技巧后，再消灭他们。敌人的生命力（AP）非常高，可锁定出现在正前方的敌机，迅速干掉第一架，在右前方会发现第二架，然后干掉剩下的敌机。

第二关

任务是击毁敌人准备逃掉的4辆运输车。敌军共出动4架直升机、3辆坦克、4辆运输车和2个炮台。此关要顺利通过，主要是抓紧时间。在那4辆运输车通过前方两个哨卡前击毁它们。消灭每一个敌人都可能得到能量补充或弹药补充。在右侧炮台击毁后会得到一个能量防盾。

第三关

敌方的增援部队很快就到了，设法阻挡你的前进，并派出了一架直升机、3辆轻型坦克、2辆重型坦克、1辆快速导弹车。此关任务是解救人质。雷达中两个白色圆圈就是人质所在

位置。你要超低空飞行进行强袭,最具威胁的是快速导弹车,它能量盾较低,容易干掉。如果干掉人质身旁的两辆坦克,直接救人质也可以通过此关。

第四关

任务是救出困在大型能量罩里的5个人质和保护整座城镇不被彻底破坏,并干掉所有敌人。应注意城镇不会马上被破坏完,所以留一幢大楼,也能取得胜利。打开能量罩的方法是击毁能量罩周围的4个黄色柱,使能量罩失去能量。把村民救出来,并送到村中水池边,即可过关。

第五关

敌方共出动16辆战车、3架直升机。这16辆战车中有4辆是敌运输车,它们可能在你与敌直升飞机缠斗时往后方撤退,因此要先击毁它们。敌后方还有5架直升机、1架战斗机和8辆坦克、4座炮台。要赶在16辆战车上山前击毁它们,并打开山洞的能量门。

第六关

此关任务是干掉守卫在桥下的3个重要目标。敌人出动3架战斗机、3架直升机和8辆坦克。一开始就有几辆坦克在左侧攻击你,右侧下方河道内有一个弹药补充,破坏桥下的3个目标就可完成任务。

第七关

此关要破坏敌小型港口。目标物为港口前的1艘导弹快艇、1个炮台和港口建筑物后的1架直升机,另有7辆坦克、4架战斗机、1架直升机埋伏在四周。只要破坏3个目标物,便可完成任务。此关应注意那4架战斗机和导弹快艇,对你的威胁很大。

第八关

任务是救出我方飞行员。此关不可恋战,敌人的数量很多,而且位置隐蔽,所以要直接去找我方飞行员,其位置在正前方的山上,一个废旧的城堡旁边。在城堡的上方降下能得到少量能源补充。

第九关

任务是破坏敌人工厂的一切防御设施,给敌人予致命打击。工厂内有4架直升机、7辆坦克、8个炮台。工厂中央有少量能量补充。此关要注意利用地形的保护与敌人打游击战,可先飞到右侧峡谷内把敌直升飞机干掉,再飞到外围干掉固定炮塔,然后再与坦克较量。如果直冲过去只能被敌方的交叉火力网所吞没。

第十关

总部通知前方增援到达,正在待命。本关任务是打通敌秘密基地入口,敌人把守十分严密,所以不能大意。敌人共出动3辆坦克、6个固定炮塔、2架直升飞机。目标物为两个红色的能量发生器。可从左侧爬升上山顶,前进干掉直升飞机,再从高处干掉发生器。

第十一关

进入秘密入口,敌人在发生器旁边布署了2座新型的固定炮台,火力十分猛烈。还有一个可发追踪导弹的机器人。目标物为红色发生器。打开能量罩,进入地下基地,再干掉1个机器人、2个固定炮台、3个隐蔽炮台和2架直升飞机。一直前进到有向上箭头的地点,如果向前猛烈开火,会有意想不到的收获。

第十二关

秘密要塞的心脏。敌火力相当密集，还有个大光柱，照得头昏眼花。通过此关的要点在于破坏能量罩中央的机器人，它左手可发出刀一样的探索光线，右侧是具有极大杀伤力机枪。要尽可能在短时间里把所有的弹药倾泻在机器人身上，隔着能量罩也能破坏它。然后按 F12。

第二战区

第一关

总部通知你已进入敌基地核心，一路上通道顶部固定炮共 4 个，还有两个小机器人。不要急于求成，一步一步来，逐一消灭。炸掉大型风扇，打开通道，便完成本关的任务。

第二关

敌人的重型武装机器人位于核心通道的中央，外周通道还有四、五架直升飞机在巡逻。你有两种选择：一种是冲过去，对准要害开火；另一种是绕到它背后进行打击。不过要先干掉直升机，是否成功要看你的能力。

第三关

任务是救 3 名人质。此关一上来，你的飞机所处的位置正位于两侧炮台的火力范围内，要及时找到一个合适的位置，干掉右前方和左后方的炮台，或者冲到尽头，进入洞内回身打掉洞口上端的炮台，再用炮火打开大型棕色蛋形物的顶部，救出 3 名人质，迅速躲入蛋形物的顶部，向洞口开火打开大门，即可过关。

第四关

敌增援部队到达，加上地面坦克和四脚战车共有 10 多辆，还有一个巨大生物型四脚战车。此关任务是安全通过通道。如果有充足的弹药，就可与敌人硬拼，如果没有只好避其锋芒，全力加速，冲到尽头，打开所有铁门强行过关。

第五关

总部通知在井形塔楼内的我方人员及时撤出，塔楼分上下层，十分复杂。方法是躲开四、五架直升机的射击，直升到顶层破坏核心装置。

第六关

整幢大楼警报响起，迅速寻找白色圆圈在右下角雷达的方位，快速下降寻找人质，救出后下降到大底层，从一个深色洞口脱出，洞内也有大量敌炮台和坦克，要小心。最好是快速通过。

第七关

又发现了许多人质。敌人有 2 架战斗机、1 架直升飞机和 5 辆坦克、4 个炮台看守着。先干掉敌方的空中力量，利用建筑物，干掉坦克，最后要安全通过充满岩浆、火焰的洞穴，才能完成此关。

第八关

摧毁敌雷达能源发生器(红色机器)，一个位于峡谷中央的上端，另一个在峡谷中段左侧敌基地上。一路上敌人多极了，能冲到峡谷的尽头，便完成任务。左侧基地内有补充。

第九关

敌人出动了具有毁灭性武器的巨型战列舰,它可以在几秒钟里把你摧毁。一定注意它船头极具威力的小炮,往左侧飞有部分能量补充。

第三战区

第一关

此役是消灭并摧毁在火山口内发现的敌军事基地。但首先要去发现真正的入口,这是首要任务,因为敌人较多:9 辆四脚战车、4 架直升飞机(其中一架在暗处)。此关一上来应转身进入身后的基地口,躲过空雷。地面白车内有能量补充。基地外小火山口内也有能量补充。基地口内有 5 个固定炮座、2 辆四脚战车、1 辆坦克,冲到深处便可进入下一个任务。

第二关

这关进入了一个非常庞大的工厂。敌人不多。头顶有个小炮台会打出冷炮。右侧各有 2 个塔式炮台,前面有 2 个通风道。从左侧进入比较安全。这时会出现 2 枚自杀雷,用机枪应付,它后面有 2 台导弹发射器很难对付,进去后是个比较简单的迷宫。要小心从墙上喷出的火焰。过了迷宫即可过关。

第三关

由我方航空母舰发出信息:我方的一架客机被击落,坠落地点不详,大至区域为右下角,雷达已显示,请前去查找。这是一个亚热带丛林,浓密的树林使你很难发现敌人,迷彩自杀雷也相当厉害。低空飞行后耀眼的能量补充会指引你正确的方向,很快便找到客机。

第四关

总部发出指示,部分客机人员被困在一个小村子里,营救计划开始了。来到村子,这里一个敌人也没有,几个人质被笼子罩在村子中央。这肯定是有埋伏,可找个比较远的位置击毁笼子,这时敌伏兵出现,共有 4 辆坦克、1 个固定炮台。在打坏笼子 7 秒后,会出现 3 架直升机。歼灭敌人后即可过关。

第五关

穿过蓝色海岸,回到航空母舰又接到任务。发现伪装成小港口的敌秘密据点。往里走发现敌人的一个洞口,门口一大堆敌人,不管它们,打开大门径直往里冲。里面是个废旧的矿井,但机关重重,大型机器人的一束强光直射你的眼睛,能量值急剧下降,赶紧把它干掉。

第六关

此关在矿井中,周围是许多能量补充和新式武器。赶快吃光,然后下降到底层,搜索一下四周,发现了一个能量发生器,它藏在一堆箱子后面。一炮将它打坏,这时警报响起。

第七关

退路已被封死,只有从旁边的坑道脱出。顶部的坑道的门是活动的。冲进去,寻找向上的路,然后往右,往下、左、上、前,再往右进入狭小的山洞,便过关了。在坑道内小心不要被挤扁。动作要快,看好了再飞。

第八关

要保护我方一架直升飞机。在雷达中可以看到它是蓝色的。敌人的兵力为 4 架直升飞机、9 辆四脚坦克和 1 辆重型炮车。应尽力干掉四脚坦克,因为它们哪里都爬,容易袭击要保护的对象。还有身上有白色圆圈的敌人,那些是必须消灭的目标。

第九关

此关要先得到重要武器，然后折回，进入有两个炮台把守的坑道，那里有个庞然大物。

第十关

要尽可能地把庞然大物头顶上的炮干掉，不要离它太近，否则后果难料。可用疾风爆雷攻击，它中央肚皮是要害所在。你身后有部分能量补充。

第四战区

第一关

进入敌核弹头的制造厂。处处是大型集装箱和弹头，可利用这些箱子做掩护。注意头上方有个浮动的炮座。此时已换乘了 T1 坦克。先进的反重力驱动，能够使你自由地平移。此关是破坏敌人的两个核反应堆，分别处于左右两侧的工厂内。此关要注意固定炮座，它们总会出现在意想不到的地方。

第二关

敌人共出动 3 辆坦克、4 个炮座。其中两个炮座在一大堆能量罐之间，打爆罐子，那两个炮座就报销了。但此时也无路可去了。

第三关

铁架底下有面与众不同的墙，可从这里突破。

第四关

敌人的巨型金刚出现，先躲开它，来到下面，把那里的大型爬虫干掉，可得到一种新式武器。注意如果干掉巨型金刚，会出现四五架直升飞机。最后还会出现一个金刚。应小心不要掉到崖下，否则会惨死在熔岩中。

第五关

在工厂里要多注意地面，那些绿色液体会腐蚀底盘。后来出现的金刚机器人会隐身，所以不要浪费弹药。要学会在某个安全的位置锁定它，然后选择一个合适的角度发射导弹。

第六关

进入一个石铺的通道内，迎面是两辆坦克，往前是头顶的炮座。要慢慢走，逐个消灭它们。可使用霹雳弹。要小心不要掉到崖下。要熟练使用侧移，找到每个固定炮座的位置及死角，隐蔽自己。

第七关

此关发现敌重要军事工厂，但大门已经启动了能量防护罩。继续前进，找到了由两个炮座保护的能量开关。破坏它，注意应及时返回，否则就回不去了。

第八关

进入敌大型工厂内部，两旁的锅炉特别热。要注意高处的炮台，尽可能破坏敌人。

第九关

再往里走是个敌动力制造厂。进去后要小心左上方的两个火力凶猛的浮空炮台。下方有个红坦克，破坏后可加满能量。往里走干掉工厂顶部的所有移动炮座，冲到两个红色能量开关旁的凹槽里，干掉剩下的敌人，之后破坏能量开关，即可过关。

第十关

进入一个工厂的凹槽内，前进开火。有的地方可以炸开，再冲到螺旋楼顶的顶层。那里会有能量供补充。注意头顶射来的子弹，如果有霹雳弹可用来收拾它们。

第十一关

关底敌人长着一幅猩猩脸，可用导弹攻击它的脸部和周围的零件。

第五战区

第一关

此关操纵的是 AH-23 机。目的是保护我方重要的运输机（在雷达上为蓝色），我方还有两架直升飞机。敌方在左侧有 6 辆坦克，前方有 3 辆坦克，右侧河谷中埋伏着 2 架战斗机。左后方峡谷里可找到一个山洞。

第二关

此关的目的与上一关相同，因此要用导弹和疾风爆雷消灭挡路的敌人。右侧峡谷内有个秘密山洞。要保护蓝色的飞行器安全飞过右侧峡谷。

第三关

这里是有古代的建筑的地方。左侧的建筑像是个金字塔形有太阳神庙，右侧是一图腾围困着的人质。这时飞来个飞碟。两架直升飞机从右前方偷袭。可全力加速（Alt + O），救出人质即可过关。

第四关

此关要求解救我方的救护车。由于敌人很多，也可加速前进，到达目的即可过关。

第五关

任务是继续追踪寻找 UFO 的基地，加以摧毁。此关要驾驶 T1 坦克，在山间小路上行驶。敌人会突然出现在雷达或视野里，右边的峡谷内会出现直升机。路上有 4 辆坦克，峡谷内有 8 架直升飞机，摧毁终点的 8 个炮台就可过关。

第六关

进入古代神殿内部，左侧和前方是通着的，并有能量补充，也有炮座。右边的必经之路上有许多导弹发射架。冲到底，一进门，左侧就是目标物，赶紧发导弹，然后按 F12 键。

第七关

通过细长的大桥，小心不要掉下去。穿过 S 形通道，打破尽头两侧的能量开关，解救 6 间屋内的人质。能量开关旁各有一个炮座，小心对付，此关会有意外收获。

第八关

此关要与敌人展开巷战。目标物为开始所看到的二楼玻璃内的机器。将它摧毁即可过关。如果有霹雳弹，直接开火就可奏效。如果没有只好进入旁边的大楼进行射击。

第九关

发现敌 UFO 基地。任务是是摧毁敌 UFO 基地，并击落 UFO。敌出动 4 架护卫的直升飞机、8 架战斗机、9 个炮座、2 辆坦克。它的基地内 2 个车库内有两个加血的物品。右侧山坡上也有补充的物品。

第六战区

第一关

在冰天雪地中，敌人的红色直升机很是显眼。任务是顺利穿过峡谷。打开敌人设置的一道道关卡。难点在于寻找并击毁红色的能量开关。

第二关

任务是攻破敌大型要塞。大厦的两侧能量开关和中央上下两层主炮身后的能量开关是要塞的弱点。全部破坏能量开关后，就可过关。顺序是左、中、中、上。

第三关

解救我方渔船。我渔船被8架直升飞机及一艘导弹快艇袭击。此关应迅速干掉袭击渔船的直升飞机。导弹快艇对你的威胁很大，要小心应付。

第四关

保护我方在南极的重要基地。基地遭受敌军4架直升飞机、2架战斗机、1艘导弹快艇和1艘巨型核动力战舰的进攻。主要目标为巨型战舰。在基地附近的浅蓝色的冰山内有大量补给，可好好应用。

第五关

穿过浮冰进入冰洞，发现了一座城市。上级命令消灭这里所有敌人。一场真正的城市攻坚战展开了。敌人有10辆坦克、3架直升机、1个普通导弹炮座和2个重型炮座，大厦地下还有6个炮座。

第六关

破坏城市旁边的动力站。敌人出动了大量兵力：8辆坦克、3架直升飞机和7个炮座。注意一下雷达，用R键切入一定比例后会发现一座奇怪的桥，冲上去可得到大量弹药补充。

第七关

他们组织了一个方阵，准备坚守最后的要塞。第一排5辆坦克车，第二排1架直升飞机和1个巨型四脚战车，第三排6个导弹炮座。对付最后的炮座的方法：到它们的身后进攻。最后留一个炮座，进入大厦右侧的军火库补充弹药。

第八关

敌人启动了巨型UFO母船，母船身上有电，靠近后会伤害防御盾，因此不要轻易靠近。进攻时把这只海星的4个角的小炮破坏，然后破坏它顶部4部高炮，进入它的心脏。里面有5个炮座在保护，进入核心，是个旋转的能量体。破坏后迅速撤离飞船，躲的越远越好。眼见飞船爆炸。

三、游戏心得

秘技一

在主选单中输入"LEVELX "，这里X后有个空格（美国版本为按住Alt键输入"oh dear"），画面左下方出现"cheat"字样。此后输入以下组合键可得到相应秘技：

Alt+1：加满武器和弹药；

Alt+2：当前武器升级；

Alt+3：能量全满；

Alt+4：无敌模式；

Alt+5：WOW；

Alt+6:任务结束;

Alt+7:使敌人静止不动;

Alt+8:切换成直升机;

Alt+9:切换成坦克;

Alt+10:加速。

秘技二

在主选单键入"EMERTXE",启动 Assault 模式,然后在游戏中用 Alt+U 可驾驶 UFO,此时用 Alt+F、Alt+L、Alt+T 也是秘技。

近距离作战

Close Combat

一、游戏简介

又译为《战斗悍将》,是由 Microsoft 公司推出的以第二次世界大战中诺曼底登陆战役这43天的战事为背景的战略游戏。游戏在 Win 95 下运行。游戏把从命中率的差别、战略要地设计,到人类心理反应都巨细无遗地纳入了游戏的架构中。特别在战术层面上,此游戏几乎可以当成步校的教学示范游戏了,所以大家看到的攻略也写得像一本陆军战术入门。

二、完全攻略

德军与美军作战目标及重点

游戏中首要的是德、美双方的作战目标。在单场战斗中是以战斗得分来判定胜负,而在战役模式中虽有单场得分,但整体分数则以小时数来计算,即在战斗中争取来的时间。在这场为时六周四十三天的战斗中,德军的目标是尽量地拖住美军,延缓美军推进速度并推迟美军到达圣洛的时间;美军方面的目标则是尽可能多地攻占战术据点以逼迫德军撤退,加快到达圣洛的脚步。双方争取到的总时间是以小时数来表示的。

因此,在单场战斗中是以争取较高得分为主。得分的来源有以下几项:

(1)敌方士兵伤亡及被俘人数;

(2)击毁及缴获敌方各种装甲车、火炮及卡车的数量;

(3)攻占敌军战术据点的数量。

以上项目的得分会随双方阵营、战斗、场次不同而有所改变。例如德军杀伤美军士兵得分高而美军攻占德军据点得分高。在游戏中,战役模式共分六个阶段作战,每个阶段作战的主要目标都不一样,得分计算也随之不同,但美军主攻德军主守的总原则不变。虽然德军在少数几场战斗中可以反守为攻,但目标仍然是杀伤更多美军士兵,夺回据点也只是拖延美军推进。由于战斗只到圣洛就分出胜负,选德军的玩家再厉害也无法将盟军赶下海去,因此不要期待能够在游戏中完全改写历史。

因此,在单场胜负中是比得分的高低,而且要注意装甲车辆和据点的分数比重高,有时

击毙敌军几十名士兵的得分只能补回被敌人击毁的一两辆坦克的失分。而在美军向前推进的战斗中,如果太注意保存兵力而忽略了得分较高的据点攻占,就会导致失败。基本上可以将美军和德军的作战重点作以下区分:美军以攻占据点和削弱德军兵力为主,己方损失大小不会影响太大;而德军则以尽量造成美军较大损失和拖延时间为主,由于兵力不足的缘故,必须尽量避免己方损失,尽量不去攻击对方据点以免造成伤亡。

如何判定战斗结束。《近距离作战》中战斗并非是把对方杀光为止,而是视基本时间和敌方士气而定。当敌方士气过低或时间一到,战斗便告结束。如果正在进行迂回穿插的战略包围动作,而计划还未完成时间就到了,那就亏大了。要视情况决定谨慎前进还是奋勇冲锋,前仆后继。由于“全面冲锋”指令无法避免大量伤亡,故尽量不要使用这种简单粗暴的指挥办法。特别是德军一方的玩家,只要能让敌军士气低到战斗结束即可,几乎没有冲锋的必要,老老实实在据点里窝着吧!

影响士气的因素有三个:敌方火力压制、己方部队损失及据点被夺。若一直遭到敌方火力压制,一个小单位的部队士气会逐渐低落,若两个部队靠得较近,还会相互影响,大概是情绪感染吧! 因此,部队在适当时机就要运动,以求在运动中歼灭敌人。后两项影响士气的因素很容易理解,但兵力较少的德军若遭到损失很容易士气低落,而美军则不(兵多将广嘛)。

兵力兵器的运用

了解了双方战术原则之后,就需要了解双方兵器的性质和优缺点,以期物尽其用发挥出最大威力又不招致重大损失。在游戏中兵力兵器不是自己想更换就更换的,而是由上面配发的。虽然在同一作战阶段兵力可以部分保留,但上峰有令叫撤换还得撤换。因此对各种兵器都要充分了解。

由于双方都拥有性质和威力接近的部队种类,因此分类介绍如下:

(1)步兵(Rifle):这是最常见的单位,也是部队的主干。通常六人一组(以班为单位),除了单发步枪外也携带手榴弹,后者在近距离时自动使用,无法下命令使用。步兵具有普通的攻击力。缺点是开火速度慢,火力压制力不足。但由于人数较多,弥补了这个缺点,与对方步兵完全可拼个你死我活,只是对装甲单位毫无杀伤力。由于步枪(Rifle)是单发射击,步兵在攻击近距离目标时有较好表现,必要时也可以发出冲锋指令歼灭屋内敌人。

(2)侦察兵(Scout):只携带冲锋枪的侦察兵可以高速移动,主要用于索敌,也可以在据点敌人肃清后派去占领。但由于火力太弱,一旦交火很难脱身,最好不要让他们卷入战斗。

(3)机枪兵(德军为 MG42,美军为 .30 Cal):这是携带 MG42 或点三零重机枪的机枪班,通常由三人组成。重机枪是非常重要的压制武器,不仅威力大、射程远,并且可以连发,命中率比步兵高很多,若连续命中甚至可摧毁半履带车,但对驱逐坦克和坦克完全无效。机枪兵移动速度十分缓慢,除非必要尽量不要转移阵地,最好是一开始就挑一个视界和射界均良好,能压制敌方火力并掩护我方进攻的阵地来布置。

(4)火箭兵(德军为 Panzershrech,美军为 Bazooka):携带反坦克火箭筒的火箭兵是唯一可对付坦克部队的步兵,最大的缺点是发射速度缓慢且弹药数极为有限。但当面对敌方坦克时,则可竖起反坦克屏障。火箭也可以用来摧毁防御用的障碍物和房屋,用来对付躲在房间内开火的敌军有特效(房子塌了可以把他压死)。火箭兵移动的速度比重机枪班快不了多

少,但为了取得有利位置,在机枪掩护下转换阵地是非常必要的。火箭兵数量较少,要尽量避免损失。

(5)半履带车(德军为 Sdkfz250,美军为 M3A1):半履带车是稍有火力的装甲车,二战时主要用于运送士兵,但在游戏中并不搭载士兵,只作为火力支援单位使用。配有 MG43 或点三零机枪,可用作高机动力机枪班使用,威力相当大,但由于经不起重机枪连射(更别说反坦克火箭或坦克炮),所以最好将其移动到隐蔽良好的地形后再开火。

(6)轮式装甲车(Sdkfz231):这是德军特有的武器,装甲良好,不惧重机枪射击,配有一门 20 毫米速射炮及机枪。由于不怕重机枪,在无敌方反坦克炮、火箭筒和坦克威胁的情况下,其高机动力及碾压步兵的能力足以独力抵挡敌方步兵攻击,对付重机枪也是拿手好戏,这种兵器在"hedgerow!"作战阶段值得好好运用。

(7)侦察车(Scout Car):包括美军的吉普(Jeep)和德军的 Kubel Wagen,主要用于索敌,通常也备有机枪。装甲弱,使用方法类似半履带车,优点是速度奇快,机动力高。

(8)驱逐坦克(Tank Destoryer):这种兵器种类包括美军的 M－10、M－36 以及德军的猎豹、Marder Ⅲ驱逐坦克及三号突击炮 G 型。美军驱逐坦克装甲不良且无炮塔顶防护,但火炮口径较大;德军驱逐坦克则根本没有炮塔,火炮与车体焊在一起,攻击时必须旋转车体。基本上可作为坦克使用,但须注意以上的缺点。对选德军的玩家来说,要好好分辨几种驱逐坦克的用法。猎豹式车体是 PZV 型豹式坦克车体,装甲强,火炮身管长,对付敌军坦克最好不过;Mardcr Ⅲ型装甲一般,火炮为 76 毫米短身管榴弹炮,穿甲威力低但爆炸威力大,对付集群步兵进行压制效果特佳;三号突击炮 G 型装备 75 毫米 43 长径比火炮,穿甲威力和爆炸威力一般,远程射击更是精度不佳,用于碾压敌方步兵倒是不错,但装甲较薄,要留心反坦克炮和火箭攻击。

(9)坦克(Tank):美军的坦克以 M4 系列和 M5 系列坦克为主,装甲薄,主炮身管短,初速小而难与德军坦克正面抗衡,但美军坦克配备数量较多,在战场上与德军坦克数量相比常常是几比一。德军则主要有 PZ Ⅲ及 PZ Ⅳ型系列及著名的Ⅴ型 Pather A 豹式坦克及Ⅵ型 Tiger-Ⅰ虎式坦克。Ⅲ型尚可与对方坦克放手一搏,Ⅳ型装甲及弹丸动能均不强,对付敌军装甲车挺好使。豹式和虎式坦克则装甲优秀、火力强大,可以独当一面,尤其虎式坦克抗打击能力更是强得可怕。虎式坦克缺点是机动性较差。

(10)反坦克炮(At Gun):美军使用 M1(57 毫米)及 M5(75 毫米)反坦克炮,德军则有 Pak 38(50 毫米)、Pak 40(75 毫米)及著名的 Pak 43 战防炮(88 毫米)。在威力上 M1 口径略嫌不足,但 M5 就会对德军坦克造成相当大的威胁。而德军的 88 毫米战防炮本是由 88 毫米高炮改成高平两用的,身管长、射速快、威力强大,极为优秀。需要注意的是反坦克炮一旦部署了就无法移动,只可以变换方向以攻击不同方向的敌人。因此在部署时要特别注意隐蔽,但视界和射界要良好。

(11)榴弹炮(Howiter):这是大口径、短身管的野战炮,以发射高爆弹压制及攻击步兵为主,由于是曲射的抛物线弹道,不像直射的反坦克炮等会受地形阻隔,因此可任意攻击射程内的任意地点,这是它最大的特点。用来对付步兵效果非凡。野战炮部署后也不可移动,可以找个四周都是障碍物的地方部署。数量不多,尽量用于加强各要点。

(12)迫击炮(Mortar):性能与榴弹炮类似,最大不同是迫击炮班可以移动,不过移动后要过一会儿安好炮位后才可以重新开始炮击。比起榴弹炮来,迫击炮威力有限,但用来歼灭敌人反坦克炮和反坦克火箭兵非常有用。特别是可利用地形掩护自己靠近,是对付反坦克炮的首选武器。唯一比较令人不满的是精确度相当差。

另外,还有携带 G43 或勃朗宁自动步枪(AutoRifle)的步兵,性质与步枪兵类似,只是可以连发,命中率较高。

部队的部署

进入战斗之后,第一件要做的事就是部署部队。部队部署的好坏对战斗结果有着举足轻重的影响。由于一开始无法得知敌方的部署情形,因此对敌人攻击或防御的主要方向多少带一点猜测的性质。不过打上一次就约略知道敌方在此战场上的配置方法,虽然有些细节如坦克的位置、反坦克炮的炮位等多少有些不同,但敌人的主攻路线一般是不会改变的。再稍微观察一下战场地形,找出合适的部署地点一般并不困难。在选美军一方进攻时,部署更是十分简单,该守的地方电脑一定会重兵防卫,因此你只要想好怎样突破敌军防御就大胆部署以实现自己的战术意图吧!

不论是攻方还是守方,在部署阶段都需要首先注意防御。除非该部根本不怕敌方炮火或是完全位于射界外,在最初都起码得找个地方防御,要不岂不是开战瞬间就被敌人射杀殆尽。这个游戏电脑的人工智能值相当高,控制的敌军也不是白痴,除非兵力相差太悬殊,否则千万不要想一开始就猛冲过去夺据点,运气好时免不了伤亡惨重,运气不好甚至丢掉这场战斗。

一般说来,配置的要点有以下三项:

(1)符合视界和防御上的考虑,能保护自己,又能开火压制敌军掩蔽处,并能控制敌方必经之地。

(2)如不能部署到良好的掩护地点或目标地点,就要尽可能靠近,以期在战斗开始后经短距离冲锋便可到达。

(3)对于坦克和装甲车,要尽量不受地形妨碍,能够高速移动,以发挥火力、装甲、机动三位一体的打击力。

不用说,在以上三个原则中,以第一项尤为重要。除了防御考虑外,视界也是一个非常重要的因素。各位玩家可藉由经验或 Help 来了解各种地形的视线妨碍程度(View Hindrance)。当妨碍程度为 Poor(弱)时,该地形会减弱你的视线,当你穿过它攻击后面的敌人时,代表攻击弹道的红线将变暗,也就是说攻击该目标的精确度将降低。当妨碍程度为 Block View(遮蔽视线)时,该地形会完全遮蔽视线导致无法直射攻击。需要注意的是这是部队离该地形有一段距离时的状况,当该部队邻近或贴着该地形时,反而不会受到遮蔽,而且可以获得部分或全部地形防护。例如步兵离灌木丛 20 米时,会完全看不到树丛后的敌人,但假如是靠在灌木丛后,不仅可以透过灌木丛攻击敌人,自己还可以受灌木丛保护使敌人无法直接瞄准射击。了解以上概念在部队配置中是非常重要的。

比较麻烦的是,战场上妨碍视线的障碍物往往不只一种,例如上述步兵可以透过灌木丛看到敌人,但若与敌人之间还有另一道灌木丛,那步兵的视线仍然会被遮住。因此在寻找较

好隐蔽处时也要考虑视界问题，尤其是使用直射方式的机枪兵、步枪、火箭兵及反坦克炮等，看不到敌人就无法发挥火力。若是步兵也还罢了，对于强火力单位如反坦克炮等配置上确实要下一番功夫才行。另外要注意的一点是，如果部队的防御地点暴露于敌人视线范围内，虽有地形掩护，但在开火之后还是会被看到，只是不会遭到直接瞄准射击而已。但敌方可用战防炮和反坦克火箭进行HE(高爆)攻击(在游戏中可指定轰击某地，不管那里看上去是否有人)，千万不要以为这样不会出事，在战争中没有绝对的事情。如果在对方有强大的反坦克火力的场合，不但步兵，连装甲不够厚的机动车辆都最好找个隐蔽处躲起来，以免刚一交火就遭受重大损失。

掌握了上述原则后，再依照战场的地形来决定配置的地点，这就要看你自己的智慧了。建议采用尝试和中途退出战斗重新开始的办法。最多试个两三次退出战斗，就能从该战场掌握防御或进攻时的配置要点了。

根据部队性质的不同，先布置以压制、掩护和防御为主要目的的重机枪兵、反坦克火箭兵及各式火炮，这些不能或不便于移动的部队必须能够直接攻击到敌军群集的重要地点并能控制敌方进攻必经之路，如此才能掩护我方进攻并阻止敌人进犯。接着再挑一些防御较好而且利于机动的地方部署步兵和装甲车辆。在火力不足时，密集部署会弥补这方面的不足，但一旦被敌方火箭或火炮击中则也会伤亡惨重。

基于安全和部队疲劳度的原因，最好在开战之初不让部队再进行移动(坦克和装甲车除外)。因为在很多战场中双方位置极为接近，往往开战五秒钟便可听见枪声，晚一点暴露自己就可以减少伤亡，从而大量杀伤敌人。

这样的部署原则并非只适合于防守的场合，对于进攻的一方来说，一开始根本无法直接冲锋，必须先查明并摧毁敌人防御线后才行。这往往要经过一段时间的交火，并动用机枪、火箭、迫击炮、装甲车辆攻击一番后才能让步兵冲锋。因此一开始最重要的是隐蔽和视界，对于攻守双方来说，这点同样重要。

最后提供一些有关具体防御地点的建议和注意事项：

(1)部署地点不要距离任何足以遮蔽该部队视界的地物太近，要么干脆靠着。因为敌人步兵可能会利用该地形的隐蔽，悄悄冲到你部队的防御地点附近并投掷手榴弹。步兵还无所谓，强火力单位就划不来了。

(2)在打防御战的场合，机枪班应尽可能部署在开阔地形前，可以引诱敌方士兵前来送死。若战场宽度足够，还可以沿对方进攻方向层层部署机枪班，以形成一定防御纵深。如果在中间区域火力能够重叠，交叉成火网效果会更好。不要小看机枪班的威力，在两个画面宽(200多米)的距离机枪的威力和命中率都极高(重机枪射程在1000米左右)。

(3)一些易攻难守的据点要坚决放弃，甚至不派一兵一卒。土地的得失不是最重要的，宁可在战线中间或后面的开阔地部署重火力单位，也不要全部挤在接近敌方控制区的房屋内。那样若一个不留神被敌方步兵冲了过来，常常会在瞬间被全部洗白，包了饺子。尤其是动作迟缓的重机枪班和装填缓慢的火箭兵，面对敌方接近后的冲锋显得十分脆弱。

(4)反坦克炮格外容易被敌方步兵摧毁，如果为了视界的考虑将反坦克炮部署于开阔地带，就要位于邻近机枪班的火力范围内以利掩护或使用步兵协防。

(5)并非只有密集防守才可以加强火力,火力区重叠的部署方法也具有同样效果,而且还可以降低被命中时的损害程度,若能充分利用开阔地形,火力区重叠的方式对敌方部队杀伤力更加惊人。

(6)部署前可以估计敌人重兵集结地点(如距离战线很近的房屋),在可以攻击到这些地方的优良地点部署反坦克火箭兵或坦克,一开始便以高爆(HE)方式攻击这些地点,也就是在不见敌人的情况下乱轰,往往能收到很好的效果。

具体战术

站稳脚跟后要尽快寻找敌方防御弱点并予以坚决突击。坦克的运用往往是最重要的,它不仅可炸开掩蔽物,还可以碾压步兵。最好先用侦察兵和侦察车侦察敌人部署,遇到敌人反坦克武器与机枪班协防时应动用步兵和迫击炮进行攻击。战场上军情千变万化,战术运用全靠智慧。

游戏采用即时方式,时间不会因你下命令而停止,再现战场紧绷的气氛,考验随机应变的智慧。或许有人认为这种作战方式会令玩家饱受挫折,但该游戏在操作上十分顺手而且简便。还可以通过教学关卡来熟悉操作方式。操作界面几乎全是一键的命令。尽管战场一片混乱,玩家依然可以很方便地对以"班"为单位的士兵下达指令,经由"目标点"方式,可以飞快改变攻击或掩护对象。信息栏中不但显示战况,亦可直接点取部队,在军情传来的第一时间作出外理,不再满世界找人。可以说,该游戏真正考虑到了即时战斗刻不容缓的特性。最为人称道的是关于士气的设计,忠实反映了士兵在战场的压力下可能表现出来的反应和情绪以及产生的影响。玩家只是"指挥官",即便军令如山,叫弟兄们送死大家心头还是要打鼓。于是,士兵可能会忠实执行命令,也可能原地不动或溜之大吉。最惊人的是玩家决策似乎隐隐影响军队的士气,成功的战术很快会反映到士兵的心情上。这些效果很难从数据上看得到,但玩家很快就会发现,士兵不再是炮灰,不再是硝烟纷飞的战场上一粒棋子,他们有自己的生命及思考。再加上画面上如果人数众多场面十分壮观,各式爆炸的火光、子弹横飞、士兵呐喊,只有亲手玩过才能体会其中精彩。而游戏的真实度也相当高,规则相当丰富而合理,但凡射击视界、间接射击、压制效果、地形防御等都精确地模拟了出来,各式武器的特性和效果也极为真实。总之规则和计算令人十分满意。游戏的人工智能也做得相当不错,自己一时指挥不到的部队一样打得十分卖力。

绝地风暴

KKND:Krush, Kill & Destroy

一、游戏简介

也译作《乱世烽火》,由 Beam 软件小组制作,EA 代理发行,是一款即时战斗类游戏。游戏采用 640×480×256 色的高分辨率,十分精致。地形和景物画得十分漂亮,破落的残屋、大大的核弹坑、湛蓝的湖水,还有石头和岸的倒影,一切都显得栩栩如生。音效方面,变异生

物的怪叫、士兵的惨叫声、爆炸声以及建筑或车辆被摧毁时的玻璃声，声声在耳。游戏的片头动画短而精彩，过场动画也十分出色，它采用两个小窗口来播放，画面虽小，但显得清晰，同时也节省了不少空间。建筑的造型和设计很有风格，人类的建筑威武而浑厚，变异生物的建筑则带有很浓的原始气息。游戏中的武器不少，大大小小有 30 多种，各有特色。在海战与空战方面较弱。



游戏中玩家将在人类幸存者(Souvivor)和变异生物(Mutant)之中选择一方来进行游戏。游戏共有 30 个任务，同时还提供 10 个连机对战的地图。人类一方的武器是向重型坦克和空中打击发展，而变异生物则主要依靠的是各种凶猛的怪兽，其造型、建筑和声音的风格都很怪异狰狞，富有想象力。

游戏中支持 6 人的连网对战。两个人联网时可只使用一张盘片。游戏还支持调制解调器和串口线联网对战方式。特别值得一提的是，在多人游戏时，同盟者之间可以互相使用空军和工兵。

二、游戏操作

操作控制

使用鼠标左键点击某一部队或拉一框圈住一定数目的部队，按地图上的某一点，便可移动部队。选好部队后点击敌人或敌人的建筑物便可进行攻击。按住 Alt 键不放可攻击自己的建筑物。单击鼠标右键可取消先前选择和制造的命令。

指定群体后按 Ctrl + 数字键可标识已选取部队的编号。当基地和兵工厂(人类幸存者)或驯兽场(生物进化者)达到最大总体技术等级后，通过产生飞机按钮或生产黄蜂按钮可成功地对敌进行空袭。

在用鼠标操作的时候玩家用鼠标拉出边框时会将方框中的所有建筑一起选中，而且建筑也可以进行编组。这样便于命令自己的火箭塔等具有攻击力的防护建筑按自己的要求进行攻击。游戏的操作界面比较方便，特别是在战争进行到后来的阶段，双方的科技都发展到较高的层次，这时可供选择的战车和士兵种类越来越多，由于菜单条是不需要翻动的，所有的选项都一目了然，选起来很容易。

游戏新增了超屏拉框，增加了拉框选定的范围，更加适合大规模作战，可惜拉框时只有

4 个折角，定位不太准，不是多框就是少框。

制造

游戏在制造规则上也作了不小的创新，如允许同时建造多个建筑和多种部队，在某武器上点一下造一个；点两下在小图标的左下方便显出“2”的字样，便可连续造两个；若点了超过 9 下，则变成了无穷大符号，只要有足够的钱，就会连续不断地生产。按鼠标右键则可以减少建造的数字。

战车和士兵

游戏中战车和士兵的种类则很多。特别是士兵种类繁多。例如技师(Technican)可对自己的建筑进行维修，但是不能破坏敌人的设施。而破坏者(Saboteur)具有一定的攻击能力，而且他们可以冲进敌人的建筑物中进行破坏。狙击手(Sniper)的武器射程比一般的士兵远，威力也更大。但是狙击手不能像特种兵那样对建筑物有一触即爆的威力，他们的特殊本领是自愈，即在受伤后会随着时间的推移慢慢地自动恢复。游戏中没有海军，空中的力量主要是人类一方的轰炸机，种类也比较少。游戏中主要着墨于地面的攻防战。变异生物一方的武器攻击力似乎要强一些。

在战车方面，人类幸存者的最高级的武器是自动加农炮坦克，这是一种在巨大的履带上装上超大型的多管火炮，开起火来会不停地转动，而且不会停顿。里面的火箭发射车装的是多管火箭发射器，一次可以发射 4 枚火箭。生物变异者一方的高级武器是装上强力火炮的猛犸象、发射火箭的巨形螃蟹和喷出浓液的蜘蛛般的巨大狰狞的生物。

建筑

游戏中的建筑只有 5 种，类似于兵工厂、武器工厂、矿厂、维修平台和技术研究中心。两方的建筑名称有很大的差别，制造这样多的武器是通过建筑物的升级来实现的。一般除了有一条表示受损状态的色条之外，应有一条表示技术等级的色条。一个破坏者进入敌人的建筑后，这个建筑的技术情况就会下降一格，当技术情况变为零之后再让破坏者进去，这座建筑就会爆炸，我方的钱还会上涨。

如果要想建造比较高级的武器装备，不仅要修建研究中心，还要对自己的建筑进行升级。每升一次级，就可以建造新的武器装备或是新的士兵。升级的方法是先在研究中心上点一下，再将鼠标移到想升级的建筑上，当鼠标的形状变为一连串的箭头时再按一下即可。

几个同类型工厂可同时制造战斗单位，互不干扰；在同一工厂中也可以同时制造不同的兵种，这大大加快了造兵的速度。

升级

游戏加入了升级因素。游戏中各种战斗单位在战斗过程中可不断获得经验，战车或是怪兽参与战斗越多，它的装甲会越加坚实，还会学到一些新的技能。有的部队可以自己对自己进行治疗。经验用血格边框颜色表示。具有丰富经验的部队在战斗时会采取更加聪明的战术，攻击力和防御力也有一定的提高。对建筑物进行升级(要有技术中心才行)可制造出更先进的兵种。

人工智能

游戏的人工智能相当高，在战斗中电脑方可出现声东击西等较高级的战术，还通晓偷袭

之术，有时还能进行四方大会战。敌人自动考虑战斗中双方力量的对比，如果它发现自己难以获胜的话就会将部队撤退。

三、完全攻略

游戏发生在2079年，由于一场世纪大灾难，人类的幸存者被迫转入地下，而地面上的物种由于受到病毒的感染和强烈的核辐射而成为变异的生物。灾害过后，地面上的变异生物和地下生活的幸存者都在各自的废墟上重建自己的家园。2141年，人类的残留者准备返回地面，但他们发现这时世界已经为变异生物所控制了。

人类幸存者的战争

第一关　新世代

任务：对于敌人的进攻已经不能再忍耐下去了，我们要夺回属于人类自己的土地。指挥部命令做试探性攻击，消灭附近所有的敌人。

第一关只是练习的关卡，只要消灭分布在地图各处的敌人即可过关，没有什么难度。从这里熟悉一下界面和操作吧。只需聚集所有的武力，到各处把敌人消灭干净即可过关。

第二关　建立边境侦察站

任务：试探性攻击很成功。现在可以建个前哨基地。此关要求建起一个石油钻井平台和一个石油精炼厂，借助它们获得至少5000的能量单位，同时还必须保证不失去任何一座建筑物，然后消灭全部敌人。

这关不能造兵，建筑物也不能修理，必须谨慎小心。敌人会从西、南两个方向发动攻击，因此要将部队布防在中间地带，两面都可以照顾到。然后掩护采油车前往油田处建立钻井平台，然后尽快建设能源站，完成后能源站的油罐车自动前往钻井平台载运原油，增加资金。要注意尽量使部队离钻井平台远一些，以免妨碍运油车的行动。

第三关　抵抗突击

任务：我们新建的前哨基地使敌人坐立不安，他们派出部队发动进攻。我们要竭尽全力抵抗他们的攻击，保证不损失任何一座建筑物，并将来犯之敌全数歼灭。

这关难度陡增，敌人的兵力非常强大，总是两路同时发起攻击，一支部队已不足以应付，必须用两支部队分而拒之。狡猾的敌人有时会用快速部队直接冲击我方大本营，所以除了在交通要道设置部队阻拦外，必要时还应在大本营附近设置一些防卫部队。

第四关　拯救侦察兵

任务：我方的一位侦察兵在绘制这一战区地图时失踪了，上级要求找到他，并将带他带到地图上的标记处。

本关没有基地，开始时的那些部队也就是本关所有的部队。失踪的侦察兵就在北边河对岸。由于敌人总数比较多，所以强行冲过去没有什么好处。可以紧贴着地图最右边慢慢往上走，找到侦察兵后再顺原路回来。我方的多用途卡车和特警在火力和射程上都占有优势，但在运动战中很难保持队形，而且运动中的射击精度大为降低，难以发挥出最大威力。在面对一两组敌人的情况下，可将特警放在中间，两翼摆放多用途卡车。因卡车的射程比特警远，当敌人试图用怪物卡车碾压我方特警时，卡车可以挡在前面保护。排好队形后派行动快的部队（摩托车）去诱敌，每次引出两、三个敌人，诱敌回来时从我军阵地旁绕过，停在阵

后。这样,被诱来的敌人就会从我军的阵地旁走过,试图去攻击停在阵后的诱敌单位,而对近在咫尺的大部队熟视无睹。此时无须下令,我方的卡车和特警就会自动开火,将敌人消灭。如此反复可将敌人主力耗尽。

第五关　收费站

任务:南边旧城的北面有条废弃的高速公路,在这附近发现了敌人的基地,敌人用它来保护他们的供给线。为了切断他们的供给线,必须完全摧毁这个基地。

从开始的地方向西南走,有个地势险要、易守难攻的山坳,而且山坳中还有一口油井。将军事设施建在山坳的前部,石油提炼厂往后建。堵住山坳唯一的一个狭窄入口,可保万无一失,待时机成熟,即可发动反攻。敌人的基地分东西两个部分,要派两支部队同时出击才能奏效。一支部队攻打敌左侧基地,另一支部队在道路中间拦截敌人右边的援军,否则它们互相增援,将使作战难度大大增加。本关敌军中首次出现了蝎子,它射程远且攻击力很高,在战斗时要先将它消灭掉。

第六关　摧毁村庄

任务:我方一支部队将敌军从他们的营地中吸引出来,现在要求袭击敌人空虚的营地,摧毁全部 4 座石油钻井平台和营地中的军事设施,然后将剩余部队返回指定地点。

本关所限的时间很短,被诱出的敌人不久还会返回营地,因此不要浪费时间。沿狭窄的峡谷迅速向北挺进,有喷火战车和喷火兵的强大火力,摧毁建筑物易如反掌。即使与返回的敌人接触,也不要恋战,任务完成后迅速撤回指定的集结地即可。

第七关　护卫队伍

任务:我军一支由 6 辆大卡车组成的运输队要穿过这一地区到达西面的另一个营地,此役要保护运输队。必须不惜任何代价,保证在到达目的地后至少还剩下 4 辆卡车。

本关敌人很多,而且会从各个方向发动攻击,不要使用诱敌战术,也不要用弱小的护航队拖住强大的敌人,让运输队逃跑。由于运输队不受控制,只会以固定的速度沿公路缓缓前行,所以最好让我方部队与运输队同步前进,利用运输队将敌人的火力吸引过去,而后痛击敌人,损失它一两辆卡车也无所谓。要注意防备敌人的前后夹击。另外,如果派一辆摩托车冲到路的尽头,就会发现那里有我军的一座兵营和一个车辆制造厂。赶紧生产一些部队过来接应,情况就好得多。

第八关　重回海滩

任务:为了获得对海岸线的控制权,需要建立稳固的滩头阵地,并肃清周围所有的敌人。

本关敌人有猛犸象助战,不过我们也可以制造喷火战车和蟒蛇坦克,火力也不弱。左方山谷的地形利于防守,而且还有一口油井,必要时可在那里建一座钻井平台和一个提炼厂,就地采集。敌人基地在左上角。

第九关　拯救指挥官

任务:我军的一位高级统帅率领的军团全军覆没,自己也被敌人俘获。据可靠情报说,他被关押在附近一个敌人基地中。上级要求把他救出来,并摧毁敌人的基地。

东面有我方一座兵营,不过只有 2000 个资源单位,可都用来造特警。向南过桥后,转向西,可以从敌人基地防守薄弱的地方切进去。不要硬打,最好能用战斗部队吸引住敌人的注

意力，让工兵来摧毁敌人的建筑。

第十关　占领军

任务：敌人在 H7 高地上建了一个强大的基地来保卫他们的油田。这一地区的资源极其有限，所以要建立一个基地来保卫自己的油田，并清除这里的敌人。

我方油田位置不利，会被敌人从左侧高地上攻击，所以应该在那里放一支部队防守。敌人基地的东南角较弱，我方可预先在那附近集结队伍，待敌人倾巢而出时，摧毁他们的基地。

第十一关　还我自由

任务：在陷落的马林得城附近发现了一座储量十分可观的油田，要以此为依托，消灭附近的敌人。

本关油田的位置对我方有利，只需单向对敌。由于只有两条狭窄的公路通向敌方营地，所以必须从两边同时发动进攻才能奏效。敌人开始有威力强大的蜘蛛和螃蟹助战，不过我们也可以造导弹车了。

第十二关　快速打击

任务：敌人的前线指挥官制订出了一个作战计划，为了不让该计划付诸实施，要求我部派出小分队，潜入敌人基地，将他除掉。几分钟后，敌人大军便会赶到那个基地，因此时间十分有限。

我方狙击手有较远的射程、极佳的射击准确性和强大的火力。消灭掉几个零散敌人后，向右与另一支小部队汇合，此时共有 5 个狙击手和 4 个火箭筒兵。向西南方登上一个高地，利用地势将高地下面的敌人逐一打死。走下高地后便来到了敌人防守较弱的基地后面，干掉敌人的一个机枪塔，然后沿小路偷偷进入基地。附近有一个敌人的钻井平台，如果向敌人的运油车开枪，就会招来大批敌人。从树林的南边绕过去，会发现敌人的一座兵营，他们的前线指挥官就在里面。然后用狙击兵将他报销了事。

第十三关　桥梁保卫战

任务：敌人将沿着两座桥向我方发动攻击，要求我部坚决守住桥，消灭任何敢于过桥的敌人。而后冲过桥去摧毁他们的基地。

开始时敌人的攻击十分凌厉，桥头堡多半保不住。可以先让他们过来。由于桥身很窄，等他们战车一辆一辆过桥时逐辆加以收拾。这一关可以造出雷达制导的速射机关炮，而且开始有轰炸机助战了。虽然轰炸建筑物效果不理想，但轰炸作战单位时的威力十分可怕，一片火海后，片甲不留。注意不要轰炸原地不动的敌人，他们的防空能力较好，要尽量轰炸运动中的敌人。

第十四关　溃败与撤退

任务：情况紧急，敌大军直扑我方空虚的大本营。指挥部命令我部直出左翼，建立临时基地，不惜任何代价，顶住敌人 30 分钟，为我军其它部队的撤退赢得宝贵时间。

多建一些防御塔，抵抗 30 分钟应该不成问题。注意敌人会从北、西两面同时发动攻击。

第十五关　死守与围攻

任务：敌人已濒临灭亡，越是此时，敌人的抵抗也越为猛烈。一定要坚守住，待时机成熟后，展开大反攻，胜利已经为期不远了。

本关钻井平台位置不利，处于基地前部，很容易受到攻击。但在北边不远的山坳处还有一处油田，可去那里开采。敌人有两个基地，来自上方的基地攻势较猛，但疏于防守，反攻时就先将它拿下。

生物进化者的战争

第一关　血债血还

任务：首领认为四周有人类生存，他们的到来将打破势力均衡，因此必须找到他们，并将他们消灭。

本关也是练习战，敌人数量少且四处分散，集合队伍后对敌实施打击就行了。

第二关　出击

任务：人类在我方村庄四周集结，想在附近建立定居点，一定要制止他们。

基地上方常有小股敌人来骚扰，应先集中精力把他们消灭。基地下方有一口敌方的油井，在积蓄一定力量后可把它夺过来，切断敌人经济来源，随后进攻敌人基地。

第三关　冒泡的原油

任务：工兵已经修好了我们的装备，并在山脚下建好了石油钻井平台，此役要求建一座能量站，用车辆把石油运回来。顺手消灭所有的敌人部队。

在本地区的中部和左下、右下处有 3 处石油钻井平台。敌人的基地在左方，要小心他们的偷袭。

第四关　突击要塞

任务：我们的突袭使人类加强了对供给站的保卫，并且作为报复，人类俘获了我军的 4 辆卡车。此次任务是营救失陷在敌人基地里的卡车，行动要隐蔽，不要被敌人的坦克发现，此关至少要保证 2 辆卡车回到我部。

这一关只有数量有限的兵力，只能抓紧时间，迅速行动，同时不可被敌人的侦察部队发现。由中路进山口，紧贴着悬崖边走，不要引起敌人注意，找到 4 辆卡车后，迅速按原路撤回，不可恋战。

第五关　伏击

任务：人类要进攻我们的村庄，我们决定将计就计，打个伏击，但是失掉了和另外一组伏击队员的联系。要求尽快与他们取得联系，合兵一处，阻止人类过桥。

迅速向西过桥，然后向南，发现一座桥后，快速向东通过，便可与友军汇合，而后在桥头摆好阵势，狙击敌人。

第六关　围城

任务：我们有一座基地被人类围攻，同时被切断了与外界的联系和供给。要求扫清运输道路上的障碍，重建供给线，并摧毁人类的营地。

基地下方有两处油井，暗处有几辆敌人的战车，只有摧毁它们，才能保证钻井平台的安全。敌人的基地在北部，基地外有几座哨塔，可用射程较远的蝎子对付。这一关有猛犸象加盟，使我方实力大增。

第七关　解救人质

任务：人类一计不成又施一计，他们突袭了另一座村庄，抓走了一些人。此次任务是解

救人质，竭尽全力帮助他们，顺便摧毁人类的营地。

先去地区右上角解救部分人质，扩大队伍。在监狱前有一座导弹塔较难应付，可集中大部队同时冲上，以密集火力把它摧毁，而后步步为营向前推进。完成后再去本地区左下角敌人的营地中解救另一部分人质，注意应把敌人的机动部队诱到导弹塔射程之外消灭，然后把导弹塔摧毁，救出人质。

第八关　击溃护卫队

任务：获悉人类的运输车正被保护着向北运动，估计这些车辆要驶往人类的基地，上级要求不惜一切代价截住它们。

敌人的运输车正向北回基地，一旦敌方车辆进入基地，此任务即告失败，时间极为紧迫，所以要指挥我方机动部队一刻不停地向南推进，再向西北方追击，路上不要理睬敌人的小股部队。敌人共有 4 辆运输车，其中 3 辆车较慢，而领头车速度较快，要注意堵住，将其全歼。

第九关　争夺领土

任务：我军在与人类的战争中遭到重创，我们的一位指挥官陷入了困境，如果不能马上增援，基地就会丢失。情况危急，上级要求尽快赶到那里，修好基地内的建筑，并摧毁敌人的有生力量。

我方基地在地区右上角，进入后应尽快发展力量。本关我军可以制造猛犸象，其火力足、射程远，但速度慢。敌人基地在我方基地的下方山环里。敌人在开始时有两个能量站，可同时向其发动攻击，使敌人彻底丧失生产能力。

第十关　肉搏战

任务：为了寻找古代的科技力量，人类军队侵入了古文明遗址，要将来犯之敌全数消灭。

我军基地西侧有座现成的油井，要充分利用。敌人的基地在地图的右上角。有把握后再出击，做到一战必胜，否则敌人的反扑非常厉害。这一关可造蜘蛛。敌人的导弹塔很多，要小心对付。

第十一关　世界末日来临

任务：人类获得了丰富的战争资源，这也正是我们所需要的。此役要求建立基地，抢夺资源。

基地下方有两处油田可以开采。基地上方有一处山口，在此布重兵把守，即可击退敌人的进攻。

第十二关　巨大攻击

任务：我们已经占领大面积的土地，为了阻止人类对我们的破坏，要先发制人，击败人类军队。

造建筑物时要看好地形，尽量选死角，使敌人攻击不到。注意右侧山环中敌人的基地，小心他们从背后偷袭。本关可用一支部队守在敌人门前，另一支部队在山上攻击山环中敌人的基地。

第十三关　岛屿之战

任务：我们计划控制南部的巴尔(Barl)河三角洲，那里的基地正遭受人类的攻击。要求尽快赶到那里，修复基地内的建筑，摧毁人类的石油钻井平台，并把人类赶出去。

开始后指挥部队向下过桥，找到自己的基地。敌人在本地区右中部岛上，火力配备较强，不要强攻。可先派一支部队守住岛前一座东西向的桥，牵制住敌人。另一支部队攻击我方基地东侧的敌人，这里敌人的力量薄弱一些，然后由此向上攻击。在地区最北端会有敌人援军赶到，须注意防范。当把敌人所有的增援部队全部消灭后，战斗即告胜利。本关敌军有了新的防御设施——双管炮塔，威力很大，同时敌方还有火力强劲的蟒蛇坦克，而我方则有螃蟹助战。

第十四关　最后总攻击

任务：为了制订最后的作战计划，我军7名高级指挥官要召开一次会议。人类计划破坏此次会议，延缓他们的灭亡。此次任务要求保证7位高级指挥官的安全。

此关敌方没有基地，但其机动部队为数众多，火力强大。可先解决右上角峡谷里的敌人，然后让指挥官躲到里面。注意基地下方和左上角的敌人进攻很猛，要建造防御设施辅助防守。同时还要及时对建筑物升级，以便制造更强大的武器。在本地区右下角和左侧靠上的地方会有敌军增援。本关我方可制造威力较大的旋转炮，还有黄蜂炸弹，就是耗时太多。

第十五关　绝地大反攻

任务：我军节节胜利，人类已经被逼回大本营。最后的任务是将他们彻底摧毁。胜利属于我们。

敌人的基地在本地区右上角和左上角，共有4个能量站。敌人灭亡前会发动疯狂的攻击，要顶住这凶猛的进攻确实难度很大，但是顶住就是胜利的开端。

四、游戏心得

用GAME Wizard 32 PRO中的文件管理器，按空格键选定任一存档文件（*.SAV），按F7进入文件的地址编辑，按E进行修改。

如果选人类幸存者部队作战，将游戏存档的00000008－0000000A改为FF FF 05。

如果选生物进化者部队作战，将游戏存档的0000000C－0000000E改为FF FF 05。

此值不要改得太大。

绝音魔琴

一、游戏简介

这是一款由泰腾公司推出的武侠角色扮演类游戏。游戏仍采用320×200的分辨率，但美工不错，行走姿态要正常得多。背景音乐能较好烘托游戏气氛。故事始于一个盛行于江湖的传说，相传武林有一件宝物称为“绝音魔琴”，若能与此物合为一体，则肉身可以武功大增，且百毒不侵，成为金刚不坏之身。但据说绝音魔琴在18年前一场武林浩劫后就消失了。江湖中有位精通天相，法术高强的盖世高手天不老恰巧于18年前退出江湖，隐居山林，过着与世无争的生活，不老仙收留了向无极与江寒天两个孤儿为徒。师兄向无极机灵，志向远大。师弟江寒天性情耿直，忠厚好学。天不老根据二个徒儿的不同个性，传授不同的武功。

不料江湖盛传绝音魔琴重现，并且为天不老所拥有，于是，精通百毒的邪派大魔头飘欲仙对不老仙施毒，并以此威逼师兄弟二人寻得宝物。于是师兄弟二人展开他们的江湖之旅。



玩家扮演忠厚少年江寒天行走江湖，体验曲折动人的情节，面对地爱情与友情双重考验。玩家需通过剧情的蛛丝马迹和线索，营救师父，寻出幕后的元凶。游戏中还精心设计了独门武功——炼药术。在故事中师兄弟二人必须精通师父传授的《药经》及上百种药材，以配出不同效果的灵药。有的可以施毒，有的可以解毒，有的可以增加体力和真气，可提高武术或增加等级。

游戏采用多线式结局，由于选择的不同而产生多个结局。游戏的战斗是回合战斗模式，速度也是战斗的重要因素，由于下一个行动不一定是你控制的角色，所以必须谨慎考虑角色的行动。游戏中的中别拘一格，采用以累积经验及游戏中提供的讯息作为根据，随机选择迷宫出口的方法。此外，人物的攻击力与等级和使用程度有关，越常使用的武功，攻击力也会越高，动作画面也会越复杂。

二、完全攻略

江寒天和向无极共拜江湖老仙天不老为师，两人形同手足，感情甚洽。这天师兄弟正在野外练功，天不老来到两人面前，说不久后妖孽将会复出，祸乱将接踵而来，而江寒天和向无极习武未成，武功低微，言语中颇多忧患。天不老吩咐江寒天去村里买酒，于是江寒天来到村里的酒家，老板娘答应过一会儿将酒送过去。返回家中，天不老将江寒天向无极叫到面前，说不久大祸将至，自己的寿数也将完结，让师兄弟二人抓紧习武练功，并参加一场功力试练。最后又叫师兄弟二人分两路进入村北的蛇窟去夺取蛇胆。

江寒天一路杀妖除怪向东北方向行去，终于找到了蛇窟洞口。杀败窟内的蛇妖怪物，找到蛇精，将其打败。蛇精答应从此不再危害村人，江寒天便放它一条生路。

回到村中，见到师父横卧于地，江寒天急忙问向无极，得知师父为一伙强人所伤，那伙人是冲着绝音魔琴来的。为救师父，江寒天不及细想，急忙到村南去找师父的酒友杨大夫。杨大夫看过天不老的伤情，说是中了失传已久的紫心寒毒，解药是极为罕见的九尾凄凌草，若

延误百日，天不老必会毒发身亡。于是江寒天决定和向无极一起前往北方关阳镇，寻找九尾凄凌草。

关阳镇

江寒天和向无极告别了杨大夫向北方行进，撞见一伙强盗正为劫掠镖银围攻一名少女。江寒天和向无极上前击退强盗，救出少女，然而镖银仍被劫走。少女名为任青风。师兄弟二人见任青风因失去镖银神情沮丧，便插科打诨逗她一笑。三人结伴回到关阳镇，来到镖局门口，见门口有许多围观的人。上前询问，得知总镖头被官府诬告私吞镖银，勾结叛党造反，镖头和镖局中人已全被杀害，三日后就要查封镖局。任青风闻讯悲愤交集，思前思后疑是有人设计陷害。青风留师兄弟二人在镖局过夜，江寒天和向无极见青风状况凄苦，商量如何帮她，言语之中江寒天流露出对任青风的关爱之情，被向无极取笑了一顿。第二天，二人将意思传达给任青风，任青风决定和二人一起赶往蝎谷。

蝎谷

蝎谷在关阳镇镖局的东面，须由一地洞进入。然而眼前洞口有十几个。任青风说好像是好像不是的洞口即为正确的入口。进入地道后，好不容易来到蝎谷，但谷内药草皆已枯死，无法取得解药。三人失望之余，决定去寻访绝音魔琴的下落，以为天不老换取解药。于是起身北行前往宁海城。蝎谷之北为天音宫，去天音宫必须经过蝎谷或由猛虎寨进入，所以能去的人极少。据说天音宫内皆为女子，个个能歌善舞，貌美如花，江寒天和向无极决定顺路前往一探究竟。

天音宫

穿过蝎谷来到天音宫，在大殿拜见了天音宫主，得知宫主名为离嫣。江湖盛传绝音魔琴重出江湖，而离嫣手中有把天音琴。猛虎寨寨主江彪为抢夺此琴，屡次袭击天音宫。江寒天和向无极道出解救师父之事，离嫣表示他们如能帮她剿平猛虎寨，就将天音琴送给他们。

那天晚上，离嫣将三人留宿在天音宫。在宫内准备歌宴之时，无极和寒天在里四处走走，从宫女口中得知一些天音宫主离嫣的不幸身世和有关天音宫的事情。师兄弟两人交谈中，江寒天知道师兄向无极对离嫣情有独钟。与宫内每个人谈过话后，两人便去大殿参加歌舞宴会。宴会开始，一时间大殿内轻歌曼舞，赏心悦目，令三人大开眼界。无极提出想领略天音琴的风采，离嫣欣然应允，命朝舞带三人入秘道去取天音琴。

四人来到放琴处，却发现天音琴已不翼而飞，急切间听到偷琴的江彪说话，用吸魂大法将无极抓走。三人返回大殿，将发生的事情告诉离嫣。离嫣大怒，决定和江寒天、任青风一起去猛虎寨。

猛虎寨

三人来到猛虎寨，消灭守卫，绕出迷宫甬道，见到江彪。江彪否认偷走天音琴和抓走无极的事，于是三人与江彪展开恶战。江彪战败后谎称在夺取天音琴时，一位官老爷带兵拿走了天音琴，并打伤了向无极。江寒天得知无极中了同师父一样的毒，想必同为官府所为，决定和离嫣、青风赶往宁海城，去找青风父亲的好友乌玉帮忙，然后再去京城探查究竟。

宁海城

江寒天、青凤和离嫣三人赶到宁海城，见城内家家烧香，说话也很奇怪，怀疑是官府发放

的香有问题。江寒天去向药铺老板打听乌玉的下落。老板告知官府发放的香中混有梵香，能使人听话，乌玉就是因为揭露官府的阴谋而被官府通缉追拿。三人决定去城外寻找乌玉。

来到城东，发现产药的地方已被官兵把守，解决掉守卫，进入山洞，见到正在采药的乌玉。江寒天把寻找魔琴的事告诉他。乌玉告诉众人朝廷可能有人谋反。说起当年旧事，毒仙飘欲仙和老仙天不老就是为了争夺绝音魔琴而造成一场武林浩劫，之后毒仙下落不明，老仙归隐山林，当年围剿毒仙的曹公公也许知道其中详情。在乌玉解去离嫣身上的香毒后，江寒天告别了乌玉，决定去京城寻访曹公公。

京城

向北来到京城，得知向无极已窃取绝音魔琴逃出官府，官府正悬赏捉拿他。来到毛阿伯家，知道向无极身负重伤去了显隐寺。三人来到城西北显隐寺，于门口被一和尚拦住，说除非钟馗再世化解煞气，才可让众人进入。回到京城，先去方员外家，将从迷宫中得到的 20 颗蜘蛛铃交给方员外，换得诅咒宝剑和若干银两。来到城北秦大爷家，得知秦大爷的娘得了怪病，须吃七彩莲王的莲子才能治愈。于是三人闯入莲花池，找出钟馗剑谱，击败七彩莲王，获得七彩莲子，并交给秦大爷。

显隐寺

返回城西显隐寺，和尚说江寒天已领悟了钟馗剑谱，让众人进入寺中。来到大殿，虚无和尚把三人领入无极房中。向无极告诉三人绝音魔琴得到复失的事，以及曹公公有紫心寒毒解药的消息，叫江寒天寻到魔琴向曹公公换取解药。江寒天让向无极在寺中安心休养，自己去寻找魔琴的下落。三人退出无极房间，寻找魔琴的事却渺无头绪。众人正伤透脑筋，江寒天不小心碰响了腰间玉佩，使青风受伤，方知原来玉佩就是众人苦苦寻觅的绝音魔琴。就在此时，一和尚奔来说官府来寺中抓人，三人决定带向无极逃出显隐寺。

来到无极房间洞口，遇到虚无和尚。虚无和尚向众人索要玉佩。众人合力打败虚无后，进入房中，却落入机关迷宫中。在迷宫内打倒一尊佛像，由左下方的第二条通道转出迷宫。

迷宫外，无极和曹公公在一起，见江寒天等人到来，无极向江寒天逼索玉佩。原来无极是曹公公的手下，天不老的伤也是无极设计下的毒手。无极夺取魔琴心切，但因定力不足，伤了自己，被曹公公刺倒在地。江寒天使用玉佩，青风凌空而起，化成一道剑虹与玉佩合一。这时天不老用传心术告知江寒天，青风乃天命之女，18 年一轮回，与玉佩合一，玉佩即成绝音魔琴。

杀死飘欲仙后，江寒天从他身上找出紫心寒毒的解药，治愈了天不老。离嫣则返回天音宫，从此看淡人间恩恩怨怨，不再理会江湖中的事。江寒天常常能听到青风的歌声，可许她就在江寒天的左右，18 年后还会回到江寒天的身边。

三、游戏心得

物品修改

用 GW 游戏修改工具修改存档文件 SAVE? .DAT，这里? 为存档号。物品的地址从 0000 0278 起，每六位数为一种物品，头两位是物品代码，接下来两位是“00”，不必修改。第五至第六位是数量。各种物品的代码如下：

代码	名称	代码	名称	代码	名称	代码	名称
01	布帽	02	铁盔	03	银盔	04	玲珑帽
05	战盔	06	牡丹帽	07	鱼鳞盔	08	珊瑚冠
09	鹊羽冠	0A	龙牙盔	0B	碧万帽	0C	翠玉彩珠冠
0D	五阳顶	0E	冲天冠	0F	麟麟盔	10	照寒盔
11	火神冠	12	紫莲冠	13	龙王顶	14	凤凰冠
15	布衣	16	丝衣	17	皮甲	18	藤甲
19	钢甲	1A	铁甲	1B	战袍	1C	冰蚕缕衣
1D	凌波彩衣	1E	擎天战甲	1F	浑天炼甲	20	嫦娥缕衣
21	仙子金袍	22	梵经长袍	23	彩霞金衣	24	清宁宝衣
25	观音袈裟	26	梵音戒袍	27	火神战甲	28	绝皇圣甲
29	草鞋	2A	布鞋	2B	木鞋	2C	绣花鞋
2D	铜鞋	2E	铁鞋	2F	虎皮靴	30	珍珠靴
31	驰风靴	32	凌霄靴	33	乘云靴	34	烟旋履
35	无灰靴	36	轻风履	37	彩玉靴	38	气圆靴
39	风火靴	3A	莲步鞋	3B	龙麟靴	3C	凤凰靴
3D	匕首	3E	短剑	3F	短刀	40	长剑
41	白阳剑	42	七两大刀	43	天罡剑	44	青龙刀
45	常生剑	46	一字文正	47	秦川长剑	48	蝉翼刀
49	天残剑	4A	千斩刀	4B	九纹剑	4C	圆月刀
4D	七星剑	4E	泛红细刃	4F	飘影剑	50	地煞刀
51	龙磐剑	52	金蛇刀	53	赤虎剑	54	星宿刀
55	诅咒宝剑	56	妖星剑	57	黄山巨剑	58	流星皇刀
59	杨柳杖	5A	点血杖	5B	柔丝杖	5C	碧血杖
5D	乌心杖	5E	凌霄杖	5F	玉女宝杖	60	玄冥宝杖
61	观音法杖	62	通行手帕	63	水晶	64	玉簪
65	银簪	66	太宰金微	67	譬玉	68	珍珠
69	金簪	6A	佛珠	6B	玉佛	6C	翡翠金簪
6D	玉女天书	6E	索命梵音	6F	浴火凤凰	70	钟馗剑谱
71	武神宝书	72	舍利子	73	长翡翠	74	蟠古玉
75	玄黄果	76	离茱喙	77	幽然草	78	火状元
79	蜘蛛铃	7A	蟒牙	7B	阴虱	7C	寒龙爪
7D	玄黄蜜	7E	丹顶红	7F	风骨丸	80	蛔目粉
81	环甘浆	82	百虫钻心丹	83	凤鸣珠	84	三才丹
85	溶骨散	86	化血符	87	悲鸣三绝	88	亡魂散
89	砒霜	8A	绝命露	8B	西施粉	8C	南海绝心丹
8D	愁云露水	8E	狱冥符	8F	黄泉玉珠	90	七日断肠散

91	惨雾化血粉	92	阎王散	93	半步颠	94	巫仙催魂丹
95	金琉璃	96	五行断经丸	97	四季兰花散	98	乾坤炼心丹
99	雪阳三阴毒	9A	阴阳六合散	9B	无常索魂粉	9C	冥姹虹丹
9D	乌晶集气露	9E	魄阳断血散	9F	九鬼轮回丹	A0	蟠桃
A1	蛇腹	A2	虎骨	A3	白胡椒粉	A4	蒜精
A5	百年老姜	A6	天蛋蛹	A7	千年灵芝	A8	花目芙蓝
A9	钓樟	AA	桑白皮	AB	天门冬片	AC	鹤蕺草
AD	黄精	AE	芸香甘草	AF	姬海棠	B0	七度灶
B1	无忧扇	B2	虫草	B3	银梅叶	B4	冰清玉露
B5	夜婴丹	B6	艾蒿浆	B7	黄莲蜜	B8	地黄丸
B9	紫苏油	BA	辛荑清肺水	BB	灵芝精露	BC	白玉菖蒲
BD	川芎丹	BE	秋葛露	BF	忍冬甘露	C0	天木蓼浆
C1	枸蔓乳	C2	驱蛇粉	C3	玉草精	C4	碧香玉露
C5	南五味子	C6	悬钓子浆	C7	龙胆草精	C8	天露
C9	聚魂汤	CA	九阳聚元散	CB	禁魂宝	CC	一品升阳丸
CD	二老还童丹	CE	万气凝神丹	CF	仙天灵药	D0	破晓回阳丹
D1	无念散	D2	华陀仙丹	D3	万福齐天丹	D4	灵芝
D5	百年灵芝	D6	赤肠乳	D7	白参根	D8	童子参
D9	池莲子	DA	甘露饮	DB	七彩莲子	DC	丧魂丹

炼药术

游戏中药材分为炼毒与解毒两类,每一类均有20种基本药材。

可以炼制毒药的药材有:玄黄果、离茱喙、幽然草、火状元、蜘蛛铃、蟒牙、阴虱、寒龙爪、玄黄蜜、丹顶红、风骨丸、蛔目粉、环甘浆、百虫钻心丹、凤鸣珠、三才丹、溶骨散、丧魂丹、化血符、悲鸣三绝。

可以炼制解药的药材有:蟠桃、蛇腹、虎骨、白胡椒粉、蒜精、百年老姜、天蚕蛹、千年灵芝、花目芙蓝、钓樟、桑白皮、天门冬片、鹤蕺草、黄精、芸香甘草、姬海棠、七度灶、无忧扇、虫草、银梅叶。

以上20种炼毒的基本药材又可以炼出不同等级的毒药,其中第一级毒药的炼法如下:

亡魂散:玄黄果+蜘蛛铃,或离茱喙+蟒牙;

砒霜:幽然草+阴虱,或火状元+寒龙爪;

绝命露:蜘蛛铃+玄黄蜜,或蟒牙+丹顶红;

南海绝心丹:玄黄蜜+环甘浆,或丹顶红+百草钻心丹;

怨念露水:风骨丸+凤鸣珠。

第一级解药的炼法:

夜婴丹:解南海绝心丹或亡魂散,可由蛇腹+天门冬片炼成;

艾蒿浆:解亡魂散或西施粉,可由虎骨+鹤蕺草炼成;

黄莲蜜:解黄泉玉珠及绝命露,可由白胡椒粉+黄精炼成;

地黄丸:解砒霜及愁云露水,可由蒜精+芸香甘草炼成;
紫苏油:解砒霜及南海绝心丹,可由百年老参+姬海棠炼成;
灵芝精露:解绝命露及西施粉,可由千年灵芝+无忧扇炼成;
川芎丹:解南海绝心丹及绝命露,可由钓樟+银梅叶炼成;
辛荑清肺水:解狱冥符及黄泉玉珠,可由天蚕蛹+七度灶炼成;
白玉菖蒲:解狱冥符及黄泉玉珠,可由花目芙蓝+虫草炼成。
其他解药:
秋葛露解四季兰花散;
忍冬甘露解半步颠;
天木蓼浆解乾坤炼心丹;
枸蔓乳解惨雾化血粉;
驱蛇粉解五行断筋丸;
玉草精解金琉璃;
碧香玉露解巫仙催魂丹;
南五味子解七日断肠散;
悬钓子浆解阎王散;
龙胆草精解雪阳三精毒;
天露解阴阳六合散;
聚魂汤解无常索魂粉;
九阳聚云散解冥姹虹丹;
禁魂宝解九鬼轮回丹;
一品升阳丸解魄阳断血散;
二老还童丹解乌晶集气露;
万气凝神丹增加增加法力1点;
仙天灵药增加增加生命1点;
破晓回阴丹增加攻击力1点
无念散增加防御力1点;
华陀仙丹解所有毒,并补满法力及生命力;
万福齐天丹增加所有属性1点。
增加移动速度
在一般行动画面下,按 Ctrl+T 键,可增加移动速度。

魔法世纪Ⅱ

Magic Century 2

一、游戏简介

这是一款由大宇资讯公司出品的战略游戏，采用战棋形式制作。在一代受到好评后，大宇公司接着制作了二代。游戏的界面变化不大，但操作上复杂了许多。故事线索稍嫌混乱，但古色古香的风格和紧张的战斗也不会让喜欢战棋类游戏的玩家失望的。

二、完全攻略

故事发生在亚鲁特法王国，魔法师特列斯阴谋篡夺魔法王国的最高权力，私下里研究了多年邪恶魔法。这一切都逃不出大祭师雪亮的眼睛。由于他老迈年高，实感力不从心，于是收罗兵众，力图将特列斯降服。在一场魔法大战中，法力很高的特列斯很轻松地就把大祭师的人马打败了。亚鲁特魔法王国从此陷入正义和非正义的战争中。国王在首府摩特克鲁城，从8个年轻人中挑选出玩家，让你恢复世界各国的和平。

第一关　摩克特鲁特之战

敌人共出动了3支骑兵、1支弩兵、1支重步兵。进攻部队将从菱形海岛的一角，向另一角直线进攻。本关是初次作战，容易过关，只要消灭敌人弩兵就行了。

第二关　贝吉斯特岛

敌人共出动了3支轻步兵、2支弩兵、1支人类重骑兵、3支狼重骑兵。本关战区内共有2条道路，可通向敌人的2个部队。我军可沿公路快速前进，先消灭左侧距离较近的敌军，再歼灭距离较远的敌人。本关兵力不宜分散。

第三关　罗塞尼亚村

敌人共出动了3支猪怪重步兵、1支猪怪投石兵、1支狼重步兵、2支蜥蜴人骑兵、2支正规军。在左侧绿地和高原交界处，有海星形的洞穴入口，在那里可以找到宝物（宝物种类随机出现）。我军人马将分成两支开始进攻。这两支部队要在下方的三叉路口汇合，以集中优势兵力。在过河消灭守城之敌时，先不要对战区最上端的敌人进攻，而是派骑兵等移动速快的部队去取回城左侧的宝物。在战区下端的那支人马开始行动处有个螺旋状洞窟，入口里也可得到宝物。

第四关　马拉修那要塞

敌人共出动了3支狼战士、4支重骑兵、4支沼泽怪正规军、1支医护兵、1支投石兵。我军人马起始点在左侧西南一线，可先沿公路到城堡集中，再转右侧道路发动攻势。本关的宝物洞穴在城堡前方。要注意优先消灭敌医护兵和投石兵。

第五关　安塔古尔水都

敌人共出动了3支猪怪重骑兵、3支蜥蜴人重骑兵、1支幽灵骑士、4支沼泽怪投石兵、3支正规军、1支医护兵、1支沼泽怪弩兵。我军人马分两支布署在左侧。这两支人马可在桥

3支，兵力分散，况且此关无大魔头，只要合理安排部队，采用各个击破的战术，还是容易取胜。我军从左侧出发，先由河岸前进，消灭中部桥梁周围的敌人。然后顺路而下，消灭附近另一支敌军。接着再消灭右上方海岸之敌。本关有两个宝物洞穴，其中一个在右侧海岛上，可由魔法师祭起远距离行军魔法，前去取得。

第十二关　欧那利亚城

敌军海陆空全线出击。空中有5只鹰人、2只鸠头狮身；水上有2只巨鳗、4只半鱼人、4只人鱼；陆上有3支重骑兵、3支狼骑兵、1只地狱犬、4支猪怪重步兵。战区共有6个岛屿，我军在中部的最大岛和上方附近第二大岛。敌军分成5个军团，从四面八方对我军实行包围之势。我军可谓腹背受敌。此役我军应向最大的岛屿的中部或海峡城堡集中，合兵一处，并将医护兵围在中心严加保护，然后以逸代劳，将攻来的敌人一一击败，我军再进行反击，消灭岛上剩余的敌军残敌。

第十三关　卡斯楚峡谷

敌人共出动2支巨人部队、4支蜥蜴人重骑兵、3支幽灵骑士、4支正规兵、2支猪怪重骑兵、2支沼泽怪重步兵、1支沼泽怪投石兵、2支沼泽怪弩兵、2支医护兵、3只鸠头狮身、3只人面狮身、1只黑龙、1只飞龙。本关我军布署在左侧，敌军的飞龙、人面狮身等空中部队会先向我方攻击。我军可在左侧峡谷村周围集中，然后按兵不动，待敌空中部队飞这来，先将其歼灭后再解决陆战的部队，便容易多了。

第十四关　加鲁比亚半岛

敌人共有4只地狱犬、3支狼战士重步兵、3支猪怪重骑兵、1支狼弩兵、1支猪怪投石兵、2只黑龙、1支沼泽怪轻骑兵、3支人类重骑兵、3支医护兵。敌将领为黑暗巫师和盔甲武士。游戏开始时，我军在中部下侧海岸布署，一开始就会有从右斜上方高原冲下4只地狱犬向我方发起攻击。消灭后，暂时不要移动。这时敌人的全部空中力量从半岛的右上侧一线向我方发动攻击。一些敌弩兵、投石兵等也趁火打劫，加上盔甲武士，来者众多。但敌人是杂牌军，所以运动速度有快有慢，反倒变成一盘散沙，容易被逐个击破。消灭出击之敌后，再沿海岸线进军，消灭残敌。

第十五关　多隆塞尔城

敌人共有2支狼重骑兵、3支狼战士重步兵、1支弩兵、1支蜥蜴人部队、3支魔法部队、4支正规军、2支重骑兵、2只毒蜘蛛、2支巨人部队、2支狼战士投石兵、2只黑龙、2支正规军、1支医护兵、2只海龙、2只大章鱼、2只海鳗。魔将军是盔甲战士和黑龙骑士。战斗开始时，我军布置在中部城堡附近。左上是敌黑龙骑士部队，左侧是敌盔甲战士部队，另有一支敌海军陆战队从右侧海上登陆，向我军出击。为避免三面受敌，我军应先向右侧敌人那支较弱部队发起攻击。本关应提防黑龙骑士和跟在黑龙骑士后面的医护兵，应先消灭。

第十六关　达那西村

敌人共出动3只地狱犬、3支蜥蜴人重步兵、3支狼战士重步兵、3支幽灵骑士、4只牛头人、2支魔法部队、1支狼战士投石兵、1支沼泽怪投石兵、1支医护兵、3只毒蜘蛛、3只大章鱼、4只巨鳗、2只海龙。魔将军是盔甲战士。我军的最初据点在半岛的左上角，其左侧不远处是章鱼、巨鳗等海怪队伍，应小心它们的偷袭，预先作好防范。同时还要警惕沿着海岸线

向你扑来的另一支海怪部队。这些海怪成团行动，可采用魔法，进行大规模打杀。将进攻的海怪打杀后，以横跨半岛的道路的左侧山脉为制高点（敌骑兵或步兵无法登上悬岩）。消灭一大批敌陆军，胜利在望。

第十七关　多艾特村

敌人共出动4支蜥蜴人正规兵、1支狼骑士、4支巨人、4支沼泽轻步兵、3支人类重骑兵、3支幽灵战士、2支魔法部队、1支沼泽怪投石兵、1支狼战士弩兵、2只黑龙、1只飞龙、2只巨鳗、2只大章鱼、1只海龙、2只人面狮身、2支医护兵。本关的魔将军为黑龙骑士。本关开始，我军在左侧一角和城堡里，敌人在右侧的3处地方。战斗开始时，我军可在起始点右侧三叉路口集结，然后走上面那条路抵达桥边，阻击并全歼黑龙骑士的部队。然后过河登上右下侧山脉，以此为根据地歼灭大批怪物，然后消灭残敌。

第十八关　特鲁杰西亚

敌人共出动3支沼泽怪重骑兵、5只牛头人、2支幽灵战士、2只毒蜘蛛、3只地狱犬、1支魔法部队、1支狼投石兵、3只飞龙、1只黑龙、4只人面狮身、5只鸠头狮身、2支幽灵战士、3只鹰人、1只海龙、1只大章鱼、2只海鳗。首领为黑龙骑士。我军布署在中部城堡附近。由于敌军飞禽太多，在我方还没有移动前就已经开始攻击，因此必须在城堡周围集在一起，每个回合都让医护兵恢复体力。黑龙骑士的行走速度快，在几个回合内会靠近城堡。因为它的能力强，要尽早消灭。同时要注意它背后给黑龙恢复体力的医护兵，也要把它同时消灭。

第十九关　斯拉姆杰诺城

敌人共出动3支蜥蜴人重骑兵、3只毒蜘蛛、3只黑龙、3只鸠头狮身、4只地狱犬、2支魔法部队、3支人类重骑兵、2支轻步兵、4只牛头人、2只人面狮身、1支医护兵、2只大章鱼、2只海龙、4只巨鳗、1只飞龙、1只巨人、2支蜥蜴人弓骑兵。统领是死灵骑士和黑暗巫师。我军位于右侧谷口，战斗开始时，移师至谷外两路之间靠河边的那个山峰的制高点上。对冲过桥与河边的敌人以有力打击。这场阻击战可歼灭死灵骑士的绝大部分士兵，死灵骑士也将葬身此地。另外，黑暗巫师的部队也将消灭得差不多了。黑暗巫师会让毒蜘蛛开道，在后慢慢行动，最终仍难逃覆灭的命运。

第二十关　贝多神殿

敌人共有3只人面狮身、3只鸠头狮身、2只飞龙、1只黑龙、3支幽灵骑士、3支沼泽怪弓骑兵、3只大章鱼、3只巨鳗、1只海龙。本关的魔将军是盔甲武士。我军在下侧谷口右侧扇形高地上。由于敌人的4支部队都距我军有一段距离，则我军可从容地将谷口部队移到扇形高地，布好阵势，作好应敌准备。打完这一关，应该集齐玄幻水晶、灼焰水晶、地灵水晶、神迅水晶4种宝物。这时在战略全图上会出现毁灭之都，虽然还有其他战场可打，也可以直捣毁灭之都，进行总决战。

第二十一关　毁灭之都

敌人共有2支魔法兵团、6只黑龙、6只飞龙、5只人面狮身、3只巨人、6只地狱犬、5只海龙、2支大章鱼、2支巨鳗、2支魔法部队、3支医护兵。魔将军有盔甲武士、2个黑暗剑士、2个黑暗巫师。战斗非常激烈，要合理地消耗法力和战术运用。我军在右侧下角，敌军距我

军较远，来得及充分做好准备。战役可分为两个阶段，第一阶段主要在海边进行，第二阶段在左上方那个城堡进行。终于消灭了敌人。

三、游戏心得

增钱法

先用鼠标指在我方队员身上，当在画面左边出现视窗功能条时（只有在此时秘技才有效），按住 Ctrl 键并依次按“MON”，放开后，再重复，共 3 次，此时再去查看金钱数。每按一次会增加 2000 元。

防守方全死

用鼠标指在我方队员身上，当在画面左边出现视窗功能条时（只有在此时秘技才有效），按住 Alt 键并依次按“AMF”，放开后，再重复，共 3 次，这时防守方全死。

高能力队员

先将所有会法术的部队（会提升类法术的）全部升到最高。在战斗中让这种部队给欲升级的部队不断加防力、智力等，等失效后只扣 10 点，这样就有高能力队员了。

三国英雄传

一、游戏简介



这是由智冠科技公司出品发行的以三国时代为背景战略类游戏。游戏为 640×480×256 色高分辨率画面，美工十分出色，以新派写实风格表现三国人物和各战场的风貌，在驰骋沙场时，偶而也会飞来一群鸟或蝴蝶甚至是一阵风沙等等，游戏过场动画也非常漂亮。游戏中玩家扮演刘备，从桃园三结义到三国鼎立，共有 20 关。战斗画面采用 45°立体模式，人物造型比较大，又分为主将和普通士兵，将大规模的战役和细致的小任务发挥得淋漓尽致，场面甚是壮观。为了表现性格各异的三国时代各大英雄豪杰，人物造型的画风与人们想象的样子相去甚远。部队种类繁多，每种部队都有不同的特性与优缺点。游戏的基本操作为鼠标，不用键盘也可一路玩到底，而且提供了一些快捷键，使操作更加方便。

游戏内容是以大家较熟悉的事件为任务，例如“桃园结义”、“怒鞭督邮”、“汜水关”、“虎牢关”等，玩家必须指挥关羽、张飞等名将在既定在回合数内达成胜利条件（大部份是清除画面中的敌人）才能继续通往下一个关卡，而最终目标则是刘备入蜀。游戏的任务主要是战斗→补充装备→再战斗。与相类似的游戏相比，多了“计谋”和“阵形”一类设置，因此增加了游

戏的耐玩度。另外,游戏中还附有《三国演义》的小说,可在空闲时观赏。

二、游戏操作

有敌人在自己全部成员的攻击范围内,攻击力才能全部发挥;如果敌人只在本队几个人的攻击范围内,那么只能发挥攻击力的一部分。例如.当校刀手以梅花阵攻击贴身的敌主将时,只有三个人能打得到他,因此只能发挥五分之三的攻击力;而只有换成口袋阵("凹"字形)并且把敌主将围在中心,才能发挥最大攻击力。长枪兵的攻击距离比校刀手远一步,因此以梅花阵攻击贴身敌人时已可发挥最大攻击力。弓兵(骑弓兵)兵种的威力就在于这点上,因为他们从很远处就能发挥全部攻击力。

由于实际上不是总能组成想要的队形,如果受地形和邻近军队的阻挡,就不可能组成许多队形。而且,只能在队员当前所面对的方向上组织队形。

主将的级别高时,攻击距离可达好几步。但在不同距离,不同方向上的攻击力是不同的。具体说来,与敌人距离越近,杀伤力越大;在同样距离上,从敌人背后攻击的杀伤力比从其侧面攻击时的大,从侧面攻击又比从正面攻击效果好。

游戏同样设计了计谋,但计谋的设计不是太成功。它没有策略值之说,谁能使用什么计谋完全取决于他在兵法店里买的兵法书。兵法书一经买定,既不能退也不能换,极不方便。而有些计谋威力过大,使游戏失去了趣味性。如伪装计和诈降计,可以使自己在 10 个回合内"隐身"冲入敌阵任意杀戳而不会招到攻击,简直就是合法化了的无敌攻击。

每关完成任务后,都可以到城市里的武器店、装备店、马匹店、计谋卷轴店、药店里购买物品道具。武器店中种类繁多,如:偃曰刀等。装备店里也有种类众多的装备,如虎贲战盔、黄金龙王盔、霹雳金凤甲等。马匹店出售各种名驹,如迅雷驹战马等。药店里出售药材,如九转丹等名贵药材。计谋卷轴店出售各种计谋卷轴。

部队分为步兵、骑兵、步弓兵、骑弓兵等四大类,按其部队功用又分 19 种:棍手、捆绑手、长枪兵、绊马手、校刀兵、投石兵、弓兵、强弩兵、骑兵、盾甲兵等。阵式变化可出奇制胜,每种阵式都有不同的防御力和攻击力,如何用阵在战斗中是很关键的,阵式分为梅花阵、攻城阵、一字阵、翼形阵、箕形阵、丁字阵、口袋阵、月牙阵等。这些阵型各有各的优点、各有各的妙用,与不同地形搭配,对不同的攻击目标有不同的效果。

等级的提升方式也与其他游戏不同,等级的提升也随带官位的提升。文官武将都可升级,武将由平民升到都尉、校尉、牙将、大将、一级上将;文官由从事、主簿、参军到军师,要从低级升到最高级,着实不容易。

游戏共分 20 大关,将桃园结义、虎牢关三英战吕布、关云长千里走单骑、火烧博望坡、马超大战葭萌关、黄忠计夺天荡山等情节浓缩在一起,每关之间都有文字说明,交代背景。

三、游戏攻略

第一关　代县召兵

东汉末年,朝政日非,十常侍掌握重权,但有不从者诛之,以致天下人必思乱,盗贼蜂起。四方百姓,以黄巾军从张角反者四五十万人,其势浩大,官军望风而靡,幽州太守刘焉出榜招募义兵。刘备、关羽、张飞三人应招而至,志同道合,结为兄弟。时逢马贩张世平、苏双等贩马经过,提出和三人比武。

胜利条件：打败所有敌人。

尽量把张飞和关羽的等级练成2级以上，以应付下面的战斗。由于马贩欲以多胜少，因此不要硬拼。先打败张世平的前军和中军，然后打败张世平，其他的马贩自会败北。此时苏双在桃花林左侧，也采用擒贼先擒王的战术。

第二关　怒鞭督邮

刘、关、张三人自桃园结义以后，起义兵于汤郡，破程远志、邓茂，解青州之围。克阳城，射韩忠、孙仲于宛城。因破敌有功，朝廷授刘玄德定州中山府安喜县县尉。到县未及四月，督邮至县。只因玄德与民秋毫无犯，未能贿赂督邮，督邮逼迫县吏指称刘备害民，张飞闻讯大怒，率兵攻打督邮。

胜利条件：打败所有敌人。

督邮在左上方，让张飞杀敌长级，慢慢与敌军周旋，尽量让自己的部队把敌人引在街道的一边，留出一条路让张飞通过。杀尽卫队后再去怒鞭督邮。如果没长到五级以上很难在单挑中轻取督邮。张飞的卫队要尽量少参与进攻。战胜后，安喜县百姓赠给刘备黄金500两。

第三关　汜水关

张飞怒鞭督邮之后，刘、关、张三人缴还印绶，往代州投刘恢。后来刘虞领兵前往渔阳征讨张举、张纯，刘恢以书荐三人与刘虞，三人引兵平渔阳。刘虞表奏朝庭，朝廷赦免鞭督邮之罪，令玄德任平原县令。中平六年，灵帝驾崩。大将军何进扶立太子辩即皇帝位。董太后专权，何进迁其于河南安置，并使人鸩杀董太后。张让等十常侍欲谋何进，何进欲诛之，而何后不许。何进密召董卓进京，共谋十常侍。十常侍杀何进后被诛。董卓招诱何进部下之兵，招安吕布杀死丁原，废少帝而立陈留王。曹操借刀欲杀董卓，未成，奔回陈留，招四方军马共诛董卓。十七路诸侯会师汜水关讨伐董卓，刘、关、张三人同赴汜水关前。董卓部将华雄来寨前挑战，斩俞涉、潘凤等大将，关羽请令往斩华雄。

胜利条件：打败所有敌人。

华雄在左上角，杀死他即全胜。不过，华雄的长枪兵攻击力很强，要小心避开。由关羽的校刀手缠住华雄的前军，关羽向左上方移动，将迎面而来的华雄斩于马下。胜后，联军奖给刘备黄金1000两。此关以后，就有最好的防具黄金龙王盔和霹雳金凤甲出售了，不过价钱很高，恐怕还不敢问津。

第四关　三英战吕布

关羽斩华雄之后，董卓领兵十万，亲自镇守虎牢关，派吕布领三万大军于关前扎住大寨。王匡、乔瑁、鲍信、袁绍、孔融、张扬、陶谦、公孙瓒八路诸侯赶往虎牢关前迎敌，刘、关、张三兄弟随同公孙瓒赶往虎牢关，吕布斩方悦、穆顺、武安国等大将，八路诸侯莫能抵挡。刘、关、张三兄弟挺身同战吕布。

胜利条件：打败所有敌人。

吕布的长枪兵防御力极高，最好是用校刀手把敌枪兵挡住，防备他们增援吕布。刘、关、张多备药材围攻吕布。另外注意不要太靠近敌寨门，以免被寨门两边的两队弓兵射伤。

第五关　三让徐州

虎牢关一战后，董卓火焚洛阳，迁都长安。王允巧使连环计，离间董卓、吕布之间的关系，使吕布杀死董卓。董卓旧部郭汜等起兵攻入长安，杀死王允，劫持献帝，把持朝政。曹操父曹嵩前往兖州，道经徐州，徐州太守陶谦差都尉领兵护送，不料该都尉居然杀了曹嵩。曹操大怒，举兵报仇。陶谦派人向刘备求救，刘备自公孙瓒处借得赵云出兵救援。

胜利条件：打败所有敌人。

此役于禁的枪兵防御力和攻击力都很强，所以主将要尽量回避，只用手下与枪兵周旋。刘、张二人追打于禁，不能放松，打败于禁即可胜利。战胜后，陶谦资助刘备黄金1000两。

第六关　徐州之争

曹操亲领大军进攻徐州，刘备出兵救援。曹操因吕布袭取兖州、濮阳，回兵战吕布。徐州之围得解，徐州太守陶谦几次要把徐州让予刘备管理，刘备坚持不受。陶谦死后，刘备依照他遗言，答应暂时管理徐州。吕布被曹操击败后投奔刘备，暂时驻扎小沛。后来乘刘备不备夺取徐州。刘备只好投奔曹操，与曹操合兵攻取徐州。

胜利条件：打败所有敌人。

刘备进攻徐州右城，曹操攻打徐州左城。徐州右边的兵力较少，刘备率军从中路云楼登上城墙，右可增援张飞，左可进攻吕布，认定主将后用弓箭射杀。然后会师攻击张辽，张辽已受曹军重创，可轻松击败他。

第七关　千里走单骑

刘备、曹操联手攻破徐州，斩了吕布。曹操引刘备回许都，天子认刘备为皇叔。曹操专国弄权，擅作威福。刘备奉衣带诏讨贼，为此借机离开许都，回到徐州。曹操因此领兵攻破徐州，刘、关、张兄弟失散。关羽为保刘备家小，暂归曹操，但心中始终念念不忘刘备，在得到刘备行踪后，立即挂印封金，离开许都，前往投奔。

胜利条件：打败所有敌人。

敌方有大部分是骑兵，而且数量很多。要多备药材，利用地形采取游击战术，一个一个地消灭。攻击力极高的可以单挑敌主将，只要将他杀死也可过关。最好买匹好马再进入战斗。本关中敌人并不是同时出现，而是分成五批，每消灭一批才出现下一批。这五个战役分别为：第一战，孔秀；第二战，韩福、孟坦（这战先杀孟坦再打韩福较易）；第三战，卞喜，此役校刀骑兵很厉害，可在高处向下攻击，使敌人没法还手，消耗敌方兵力，但要小心枪兵；第四战，王植、胡班，此役的长枪骑兵、盾甲骑兵攻击力极高，可先杀胡班再打王植；第五战，秦琪，要小心马兵。

每打败一批人，关羽都可“得黄金1000两以为路资”，一路下来可得不少银两。过关后到兵法店和药店中购买物品，建议多买医书以备不测。

第八关　战新野

刘、关、张兄弟重聚后，驻扎于汝南。曹操引军攻破汝南，刘备弃城投奔荆州刘表，刘表令刘备屯驻新野。刘备在新野得谋士徐庶，曹仁得知刘备屯驻新野后领兵前来攻打。曹军兵多将广，曹仁手下更有吕氏兄弟和李典。好在刘备最近新添虎将赵云。

胜利条件：打败所有敌人。

此役山路狭小，曹军虽兵多，但难发挥优势。可集中兵力，守住路口。敌人基本上全是

骑兵，移动力很高，又有弓箭骑兵配合盾甲兵攻击，所以要步步为营地战斗，待敌人主将到便上前轮番攻击。打败吕氏兄弟后直取曹仁。曹仁实力不济只得引军败退。这时可让三将休整后，再战李典，即可取胜。

第九关　火烧博望坡

刘备打败曹仁之后，曹操设计赚走徐庶。徐庶临行前向刘备推荐诸葛亮。刘备求贤心切，三次亲访卧龙岗，请出诸葛亮。曹操又派夏侯惇领兵杀奔博望坡而来。

胜利条件：打败所有敌人。

敌前军有夏侯二将，我军也采用守住路口的方式。此役敌人派步兵和骑兵交叉进攻，最好大量用火攻。趁敌军乱了阵脚之际，向韩浩、于禁发起进攻。只要击败敌各路主将，即可避免我军大量伤亡。

第十关　火烧新野

刘备大破曹军于博望坡，曹操亲领大军进攻荆州。此时荆州刘表病逝，刘表之妻假立遗嘱，命刘表次子刘琮即位，曹操大军将至，刘琮献城投降。曹操命曹仁、曹洪领军直逼新野。

胜利条件：打败所有敌人。

敌人的骑兵很多，我军兵力分散，难以力拼。许褚离我军较近，可让关羽从背后袭击，张飞从侧翼夹击。打败许褚后，曹仁赶到，可暂时后退，等敌军靠近用火攻。使赵云绕过山路，直取曹洪，玄德大军压出，将曹仁击败。

第十一关　长坂坡

刘备击溃曹仁、曹洪军后，携百姓逃往樊城。曹操分兵八路进攻樊城。刘备弃城携民渡江，逃往江夏，命关羽、诸葛亮赴江夏求救，张飞断后，赵云负责保护老小。当因行动速度太慢，在当阳即被曹军追上。

胜利条件：打败所有敌人或阿斗过长坂桥。

阿斗在地图的右上角，要把所有兵力调上来保护他，由赵云把右边 4 员敌将迅速解决掉。千万不要恋战，否则阿斗一受攻击即刻死亡，游戏也就结束了。左边的敌将可不予理会，派张飞守住长坂桥即可。如果有能力可以杀死敌人主将，最好多备药材（如九转丹）。

第十二关　赤壁之战

刘备自当阳脱险后，与刘表长子刘琦合兵于江夏。江东孙权闻得曹操大军至襄阳、刘琮投降以及刘备败走江北的消息，遂遣鲁肃往江夏探听刘备虚实。后诸葛亮随鲁肃至江东，并运用策略，说服孙权与刘备联合抗曹。孙、刘联军使用借刀杀人计、苦肉计、连环计等计谋，而后发动火攻。

胜利条件：打败所有敌人。

本关有孙权的队伍共同作战，可以利用关、张、赵的极高杀伤力，专挑敌方将领。使用火计时要注意火势是会蔓延的，小心被烧到。应用各种计策，打败曹操即可过关。

第十三关　取四郡

赤壁之战中，孙、刘联军运用计谋，以劣势兵力击破曹军，曹操只身逃走。刘备趁机攻取南郡，袭得荆襄。随后领兵攻打零陵、桂阳、武陵、长沙四郡。

胜利条件：打败所有敌人。

此役敌人从四方包围上来攻击，西有刘贤，北有黄忠、魏延，东有金旋，南有鲍隆。敌军中有攻击力极高的绊马手、捆绑手。由于北路敌人兵力很强，可让赵云攻打刘贤，然后从侧面袭击黄忠，关羽从正面出击，两面作战，容易取胜。战斗中多使用“自相残杀”和“火攻”、“诱降”的计谋，并采用各个击破的战术。

第十四关　甘宁寺

赤壁之战后，刘备占有荆州。孙权用周瑜之计，引刘备入吴招亲，要挟刘备交还荆州。诸葛亮识破此计谋，施锦囊派上将，助刘备带夫人离开东吴。

胜利条件：打败所有敌人。

东吴派出多员大将从右上角下来阻拦，并有很多弓步和骑兵交叉作战。尽量用部队控制渡口附近的地方，由于吴军行军的道路狭小，容易用火攻取胜。

第十五关　截江夺阿斗

西川刘璋探知东川张鲁欲起兵攻取西川，并派法正向刘备求救。法正、张松因其主刘璋暗弱，不能任贤用才，因此力劝刘备趁此机会夺取西川为基础。刘备领兵入川，驻扎葭萌关。江东孙权得知刘备入川的消息，诈称国太病危，要孙夫人带阿斗回吴，以便扣留阿斗，藉以讨还荆州。孙夫人中计上船，赵云得讯，独驾小舟追上大船。吴使周普挡路，子龙枪挑周普。而孙夫人还是要带阿斗回东吴。赵云无奈，只得以武相夺，未使孙权的计谋得逞。

胜利条件：打败所有敌人，阿斗移上小舟。

这关只要杀败周普，因为孙夫人不会攻击阿斗。可对校刀手使用“自相残杀”之计，让他们攻击周普，再使用“诈降”之计，使敌人不能攻击你。

第十六关　取巴郡

刘备兴兵进军西川，于雒城受挫，向诸葛亮求援。诸葛亮分兵两路入川，命张飞领兵走旱路，自走水路。张飞率军攻至巴郡，老将迎战。

胜利条件：打败所有敌人。

严颜手下长枪兵的攻击力较高，有弓兵辅助攻击，但敌兵很少，只需避开长枪兵直取严颜，杀败严颜即可得胜。

第十七关　葭萌关

张飞攻占巴郡之后，与刘备、诸葛亮会合于雒城。刘璋求助于张鲁，张鲁派出马超抵御刘备。

胜利条件：打败所有敌人。

马超和马岱在城下挑战，张飞出击。先到马岱身边击败马岱，马超便放马杀来。张飞战马超并无十分把握，诸葛亮一语道破天机，张飞即可上前战胜马超，然后回马杀奔文官杨柏，杨柏只得束手就擒。作战时要注意杨柏和弓箭手，张飞的后军要及时保护刘备和诸葛亮。

第十八关　瓦口隘

刘备收服马超后，刘璋投降，刘备取得西川全境。此后曹操克张鲁，平定汉中，取得东川，张郃率曹军来袭巴蜀。

胜利条件：打败所有敌人。

本关敌人每次战斗兵少将少，我方以众击少，不难杀败张郃(要战斗3次)。

第十九 A 关　天荡山(一)

张郃败于张飞后，丢失瓦口隘，欲带罪立功，领兵夺取葭萌关，黄忠前往救援。曹操使夏侯渊出战黄忠。

胜利条件：打败所有敌人。

黄忠和严颜两员老将率盾甲兵、弓弩手与夏侯尚、韩浩的骑兵相遇，南面还有曹将杜袭的军队。曹军占据山坡，在地形上占有一定优势。此役可让黄忠和严颜堵住路口，等曹将杀出，再各个击破。要注意的是敌人的捆绑手的攻击力极高，可用弓弩手攻击。

第十九 B 关　天荡山(二)

胜利条件：打败所有敌人。

这关的战术和夺四郡一样。如用"诈降"计来麻痹敌人，较易打败敌主将。

第二十 A 关　取汉中(一)

曹操屡次挫败，不肯放手，复遣大军出来取汉水，命徐晃为先锋，前来决战。赵云、黄忠分别迎战。

胜利条件：打败所有敌人。

此役曹将徐晃杀在前面，副将王平紧随其后。王平的投石车十分厉害，要小心应付。黄忠和赵云分两路杀出，双方势均力敌，虽然以硬拼为主，但不要忘记用"诈降"计。

第二十 B 关　取汉中(二)

曹取汉水不成，退守阳平关，庞德率军杀出，赵云、黄忠诈败。许褚引军回城，路遇张飞。魏延于东门外截住曹彰，等庞德率军杀出后立刻回师，挡住庞德的去路，将庞德杀败。张飞杀退许褚后，引兵到城门前，与吴兰分别率兵埋伏于城门两侧，只等夏侯兰出城受死。众将各自杀败曹军后，汇集阳平关口一起杀入城中，捉拿曹操。

胜利条件：打败所有敌人。

这局的敌人出动了全部兵力，十分厉害，要尽量避免和敌人硬打，多用各类计策来消灭敌人，并抓住时间以各个击破的战术打败敌主将。

大结局　进位汉中王

刘备经过长年奔波和无数战役，终于夺取了汉中，文武官员请刘备做皇帝，但是刘备不肯。诸葛亮建议说："主公以仁义为本，今有荆、襄、西川之地，可暂时为汉中王。"刘备推辞不过，只得依允。建安二十四年秋七月，顺应天意民心，刘备进位汉中王。随即重赏众将，开仓赈济，百姓欢腾。

四、游戏心得

(1)此游戏同一个角色，如果采用一次攻击类计谋(如火攻、风暴计等)，可得千余点经验值。而武力攻击一次只有几点至几百点的经验值，相差悬殊。因此遇到有兵法店时，要尽量购入一些攻击类的兵法，以尽快地增加经验值。

(2)水攻计用处不大，除非敌人极靠近河边。相比之下，火攻计用得较广泛。

(3)计谋用于敌军官身上很难奏效。对兵则成功率极高。多用计谋也能使角色很快地升级。

(4)多利用兵种之间的互克关系，如马兵克刀手、盾牌兵克长枪手与刀手、长枪兵与绊马

手克马兵等，可减少兵力损失。

(5)攻关的主要策略，不是硬打，而是要用计策。最好的计策是“诈降”之计，它可使敌人在10～15回合内(根据策略值来定)不攻击你，而你却可以猛杀敌人主将。

秘技

键入Ctrl+S+H激活作弊模式，以后有以下功能键可用：

F1：全体休息(不计回合)；

F5：胜利过关；

F6：本关失败；

F8：关闭密技；

N：本回合重新开始(即对方回合结束)；

+：当前将领升级；

Spacebar：选择下一个单位。

修改

在存档文件中查找第一个64 00，即为刘备现在的HP值。往前数10组数为谋略值，再往前数16组数后为当前级别(可改为1C)。HP值再往后数6组数为当前经验值，再隔2组数为最大经验值，再往后11组数为攻击力和防御力(可改为AC 26)。其他人物属性的修改可照此办理。

沙拉那之剑

一、游戏简介

这是一款由Legend公司推出的冒险类游戏。游戏中有难解的谜题、精采的对白、精致的场景图形。角色的个性相当鲜明活泼，呼之欲出。战斗中每个怪物都用3D绘制，相当好看。开场片头动画和片尾魔王毁灭的动画也相当精采。

二、完全攻略

杰克·奥斯福从小就向往成为一个冒险家，他的父亲席亚·奥斯福以前曾挥神剑斩魔王，为这片大陆带来了和平。他在杰克面前很少提起他往日的英雄事迹，大多还是杰克自己从幽影谷镇上的村民口中听到的。席亚曾被妖魔重伤差点丢命，幸亏精灵族相救才得以不死，因此对杰克想去冒险不但不支持，反而大发雷霆，说杰克只会空想而不知善尽职责。席亚无法说服杰克，愤怒地摔门走了。杰克趁他还没回来时，找个去钓鱼的借口溜了出去。没想到这一溜就溜了好远好远。

幽影谷

杰克来到幽影谷里的小溪边钓鱼。他看到在柳树的枝条中有什么东西闪烁了一下，杰克用钓鱼杆试了试，但不够长。看看四周，在大石旁边捡到一根树枝将它绑在钓杆上，拨开树枝后，看到枝干上有个鸟巢，鸟巢边缘有个金首饰。用鱼竿挑起它，使它滑落在手中。这是条金项链，在盾形吊坠上雕刻的徽记倒是触动了杰克记忆深处的一些东西，但一时想不起



来了。巢中的小鸟被突来的打搅惊得飞起。小鸟的惊叫声引来了怪兽，怪兽向杰克发起攻击，毫无经验的杰克手忙脚乱，几招下来眼看就要落败。突然，一个身穿黑色斗篷的人站在杰克前面，双手发出一道强光射向怪兽，怪兽惨叫一声就消失了。这人是席亚过去的朋友艾勒能，曾帮助席亚找到沙拉那神剑。这个德鲁依教徒挥挥手就治好了杰克的伤，并告诉杰克，被席亚用沙拉那神剑杀死的魔王布罗拉复活了，它要要向所有对付过它的人复仇，席亚就是它复仇的第一个目标，它派出了一支怪物军团前来攻打幽影谷，艾勒能就是来帮助席亚的。由于历亚城的历亚王曾经帮助过席亚对付布罗拉，所以历亚城也是它们攻打的目标。艾勒能要杰克尽快将消息送到，使历亚城作好迎战的准备。杰克一口就答应了下来。

通往历亚城的路上

往东走，渡过纳巴哈河，翻过山脉就到了历亚城。途经一片小树林时，听到一阵悉悉索索的声音，寻声找去，见到一少女被下落的大树干压住，动弹不得。于是走过去相救，少女是历亚王的女儿雪拉，以前他们的父亲见面时曾见过杰克。杰克把一块大石推到大树干下作支点，用钓竿撬起了树干。雪拉脱困后，说她是为了找寻她父亲历亚王亲自给她的项链，因在纳巴哈河里洗澡时被小鸟叼走了。杰克将刚才得到的那条项链还给雪拉。雪拉听说去历亚城的原因后，赶忙和杰克一起向历亚城赶去。

历亚城

有了擅长侦察和追踪的雪拉，他们避开路上的怪兽，来到历亚城。刚进城门就听守卫汤玛士说历亚王病了。雪拉听后，匆匆拉着杰克向王宫走去。在王宫门口遇见了一个独眼人，听说是才来的园艺师，由于匆匆而过来不及细问。

历亚国王躺在床上，昏迷不醒，所有人都说不出国王生的是什么病。但杰克认为历亚国王突然病倒很可能与布罗拉的复活有关，说不定就是布罗拉派人下的毒，而且国王的症状就很像中了什么毒。联想到那个新来的园艺师，他那古怪阴森的神情使杰克更加疑心。杰克看到国王床头柜上搁着的茶杯，杯底还残留着已干的草叶渣，决定拿给医生鉴定一下。侍从也证实了这杯茶是国王生病的那天晚上园艺师端给国王喝的。

来到城中草药师乔纳士的铺子里，他检视杯中的残叶，对照草药百科全书，查到杯中的叶子是恶悲树的树叶。恶悲树是茶树的一种，却有巨毒，中毒后的症状正像国王现在一样。

知道中毒的原因就可以对症下药了，但调制解毒剂还差山茱萸花、木炭、丁香三种材料。由于山茱萸花现在不是开花的季节，就需要想点办法了。

草药师桌上有瓶绿色的植物催生剂，能瞬间加速植物花叶的生长。王宫门前有棵山茱萸树，将植物催生剂浇上去，花很快就开了，摘下花收好。国王的寝宫一角有个火盆，上面煮着草药。拿起锅将锅中的水洒在燃烧的木炭上，熄灭炭盆中的火焰，得到木炭。下楼后，从书桌上的香料盒中得到丁香、肉桂和干燥的玫瑰花瓣。回到草药师乔纳士处，进门却发现乔纳士被谋杀了。死去的草药师手中还握着一张纸；小心取下展开，上面记载的正是恶悲树的解毒剂的配方。桌上的研药钵里是乔纳士未完成的解毒剂，将找到的三种材料加入配成解毒剂。

国王喝下解毒剂后沉睡了一整夜。清晨，侍从请杰克到国王的寝宫去。在那里见到苏醒了的国王和雪拉、艾勒能。艾勒能让杰克继续赶到提西斯王国去取沙拉那神剑，顺便警告巴利纳国王，布罗拉很快就会攻打提西斯王国。历亚国王听后非常惊讶，因为这意味着对付布罗拉的任务就落在了杰克的肩上。艾勒能耐心地解释，布罗拉曾经死在沙拉那神剑之下，沙拉那神剑是它唯一畏惧的东西，能使用沙拉那神剑的只有沙拉那家族的人，杰克和席亚是这个家族仅剩下的两个人。席亚现在要守卫幽影谷，这个任务非杰克莫属。雪拉听后非要与杰克一起去冒险，这个念头受到他父亲的强烈反对，雪拉一气之下摔门出去了。国王叫杰克好好休息，明天一早叫侍卫护送杰克去提西斯城。

出门后，雪拉从花园迎了上来，杰克了解雪拉的心情，于是决定立刻动身。到了城门口，城门已经关闭，守卫不放他们出城。雪拉想起她小时候听说过城里有条密道，她先去找装备，叫杰克将她的项链给总管温士顿看，让他到图书馆见她。温士顿走后，杰克在大厅着手调查，在四处的墙上到处敲击。书柜旁的墙上雕琢着历亚王的徽记，徽记下右边的墙板传来空洞的回响，这里应该就是密道的入口。徽记上龙头的眼睛是个盾形的小洞，杰克把项链坠放入龙眼的凹洞，听到一声响，徽记下的墙板退开，露出密道的入口。这时雪拉也带着补给品赶了过来，和杰克一起进入密道。

纳巴哈河渡口

杰克和雪拉往西前进，找到大路后沿路一直向北来到纳巴哈河的渡口。渡口遇见那个独眼园艺师在等渡船。杰克询问他在这里干什么，他说家族中有人生病需要他赶回去。这时杰克出奇不意地问："你为什么杀了乔纳士？"他果然沉不住气了，眼中杀机大现，召来两个怪兽与他们打起来。园艺师还真厉害，怎么打也伤不了他，杰克和雪拉先将他身边的两个怪兽消灭。园艺师一见怪兽被灭，从那只瞎了的眼中射出耀眼的红光，然后就在红光中消失了。

渡口用的是一种摆渡装置，由一条绳索联系两岸的滑轮来控制装载人的木筏。使木筏开动的开关是对岸的一个大控制杆。这边岸上的滑轮正在河中间，杰克用绳索套住水中的滑轮将它拉上岸，然后将它结好，可是怎样拉绳索，木筏也不动。原来是对岸的大控制杆被卡住了。雪拉拿起弓箭向对岸射了一箭，正射在控制杆上，控制杆由于箭的冲力而松动了。

杰克将木筏拉过来准备上船，这时雪拉看到有好多怪物从树丛中往这边爬了过来。他们匆忙爬上木筏，拉动绳索，雪拉发箭将怪物挡住。当他们爬上对岸时，一个怪物使劲将绳

索往回拉，杰克挥剑砍断了绳索，雪拉自嘲地说："这也算是阻挡布罗拉部队的进攻吧，回头再通知提西斯城的人来修。"

提西斯城外的小屋

他们沿着大路来到提西斯城，城墙外围满了僵尸，它们正在攻打提西斯城。雪拉大声叫出城上的守卫，表明了身份和来意，卫兵虽然问候了雪拉公主，但要他们赶走僵尸再让他们入城。顺着城墙右边寻找，在尽头发现一间小屋，奇怪的是这里并没有僵尸，小屋的烟囱有炊烟袅袅。他们敲敲门，里面的人不开，雪拉坚持敲了下去，门里沉默一会儿，终于听到门闩拨开的声音。他们进入小屋，见到矮人族的布郎多，他是从矮人族的库哈奋城来到提西斯城向国王要回汗达尔之杖的，由于警卫的阻挡也没能进城。雪拉询问这里怎么没有受到僵尸的袭击，布郎多也说不明白，只是说几天前僵尸还不断来骚扰，这几天就不出现了。

火炉上的煮锅空空如也，看来布郎多已经几天没有进食了。杰克从行囊里拿了些干粮给他，用这些干粮煮了满满一大锅香喷喷的汤，味道很好。布郎多说放了些月桂。月桂是驱邪的物品。布郎多想起他开始烧月桂后就没来过僵尸。但小屋里的月桂用完了。布郎多说城的另一边有月桂树。在城最左边的悬崖边找到月桂树，采下一根后回到小屋，交给布郎多制成火把。雪拉坚持要布郎多和他们一起进城，布郎多推辞不过就与他们一起来到提西斯的城门下。果然城下的僵尸一见到火把都远远地避开了。他们再次叫出警卫，警卫看到他们赶走了僵尸，但又不让矮人族的人进城。征得布朗多的同意，杰克只好将他留在城外，但心中对此甚感不平。

提西斯城

警卫见布郎多走远后就打开城门放他们进城了。先进入外城，这里也有不少僵尸，放置沙拉那神剑的宝库就在这里，但宝库外围着一道火墙，看来是魔法屏障。他们进入内城见到王国总管史耐秋，这位总管十分多疑，不但不信布罗拉复活的消息，还暗示雪拉是冒牌的历亚公主，不让他们与国王见面。雪拉拿出项链坠子向史耐秋出示了历亚王室的标记，才使史耐秋转倨为恭，向雪拉问好，并立即安排了他们和国王见面。

见到国王巴利纳后，杰克谈起魔王布罗拉复活的消息，并要求拿回沙拉那之剑。巴利纳王听后恍然大悟为何僵尸回来攻打提西斯城，并爽快地答应了他们的要求，只是在僵尸攻打提西斯城的那天开始，放置宝剑的宝库外出现了一道魔法屏障，希望他们能破除魔法得到宝剑。说完国王匆匆去和大臣商讨去了，杰克和雪拉得到可以在城中任意行动的许可。

在皇室图书馆找到一本名为《提西斯城的圣战》的书。书里第一幅画就是矮人汉达尔的画像，居然和布朗多有几分相象。书里记叙了提西斯城上次对抗布罗拉的史实。书中提到一个叫史坦敏的王国参谋，曾积极地散播不利于艾勒能的谣言，还潜藏在王国寝宫中刺杀前提西斯国王，最后还带领魔王的部队从酒窖的地道里潜入城中，幸而汉达尔与曼尼恩、历亚王子（现历亚国王）赶到，英勇杀敌，封死地道。汉达尔在战斗中身亡，史坦敏也死在汉达尔之杖下，汉达尔也为此被尊为英雄。但为什么提西斯城的人还这么排斥矮人呢？杰克百思不得其解。书房中还有个玻璃镶金属线的柜子，里面锁着一本暗皮面的书。出门后问史耐秋，得知那本书是史坦敏所有，里面记叙了一些魔法资料，所以被锁住了。要以正常的方法叫史耐秋开柜子是不可能的，杰克故意说如果拿不到资料他们还要打扰他很久，史耐秋只好

打开柜子，狠狠地摔门出去了，杰克和雪拉拿到了书。这本书是史坦敏的日记，上面记叙了他效忠魔王布罗拉干尽坏事的过程。书的封底还有点厚。杰克用小刀小心地切开封底，拿到一张褪色的羊皮纸，这是史坦敏和魔王之间的契约信函，记载着史坦敏将自己出卖给布罗拉的毒誓。纸上还有些深咖啡色的印记，看来是他发誓时滴下的血。杰克拿着书可以感到强烈的魔法气息，觉得它并非只是本日记，但雪拉却毫无所觉。杰克决定还是先去日记中提到的国王寝室中的密道里看看。

寝宫中有个橡木雕成的巨大王座，椅背上有铁铸的狮首装饰，狮子的上下胯有铰链相连，应该是可以打开的，但现在布满了铁锈。杰克将灯油滴注在狮子口（游戏将此译为狮爪）中，铰链果然灵活了许多，然后用小刀撬开了狮子口，取到藏在其中的钥匙。轻推柱子上的马头形烛台，烛台缓慢地移开来，露出钥匙口。用钥匙插进去，听到在龙形绣帷的后面传来东西滑动的声音，但钥匙却断在钥匙孔里了。推开龙纹绣帷就看到隐藏在后面的密室入口。杰克与雪拉走进密室。

密室里又冷又黑，杰克燃亮油灯，其亮度还是不够，只能隐约看到密室中有面黑镜子，镜子旁边有两支蜡烛，杰克用油灯将这两支蜡烛也点亮了。这时镜子中出现布罗拉的脸，布罗拉不停地说着话，杰克只感觉雪拉的声音越来越远，全身的力量被一丝丝地抽了出来，目光也像被镜子吸住一般。杰克忙使出全身的力量用长剑使劲向黑镜子砸去，布罗拉的头像渐渐隐去，杰克只觉得黑暗无边无际地包围过来……

杰克发现身处在一个奇怪的地方，这里只有漫长阴暗的地道，他能听到耳边雪拉呼唤，但却怎么也找不到她。来到地道分岔的地方，选择其中一条，渐渐地道消失了，出现雪拉的幻影。杰克站起身来，看见黑镜子破碎的地方出现了个小洞，伸手进去取出其中的两枚焚香。再打量四周，发现骷髅头居然是个隐藏的抽屉，打开抽屉取出其中的卷轴，只见上面记载着《重唤咒语》的使用方法。杰克将这个咒语施展于史坦敏的日记上。立即，杰克明显感到字句中流泻的魔力穿过全身，而卷轴也在瞬间自掌中消失，书发散出异样的光芒，片刻之后逐渐散去。这时他们打开书惊讶地发现书中的内容变成了“召唤仪式”、“灵魂歼灭大法”、“往生祭礼”的施用步骤。“召唤仪式”只需要有焚香、死者的血、谋杀用的武器、凶杀现场就可以召唤出被谋杀者的灵魂。史坦敏应该非常精通魔法，将他的灵魂召唤出来是否可以帮助他们破除宝库外的魔法屏障、退除僵尸大军呢？这个方法也许很危险，但现在除此之外别无他法，雪拉决定先给国王巴利纳报告一下。

出门来，雪拉对史耐秋已经失去了所有的耐心，毫不客气地一口气讲完他们要见巴纳利王的全部原因。史耐秋被雪拉的态度吓呆了，好半天才想起向他们微微一鞠躬，安排半小时后和国王见面。巴利纳王得知他们欲召唤史坦敏的灵魂的事非常担心，但为了解决围城之苦也顾不了那么许多。雪拉趁向国王索取汉达尔之杖时向他提起矮人族在这里受到歧视，布郎多为此被拒之城外一事。国王得知非常震惊，立即召来贴身侍卫，与他们一起来到布郎多的小屋，诚挚地向他表示了歉意，并立即邀请布郎多与他们一起进城。途中国王狠狠地训斥了城门的守卫，守卫说出这是主管史耐秋的主意。国王又带领他们直奔史耐秋的办公室，将史耐秋教训了一顿。史耐秋分辨说是为了城市的安全才禁止非人类入城的。国王大声地告诉他，这个城市是由精灵族和矮人族合力才守下来的，而且史耐秋没有任何权利制定法

律，国王还要他尽所有的力量来帮助他们不得抱怨，如果再听到他的抱怨就把他弄到矮人族的领地当大使。

杰克取下墙上的汉达尔之杖，他们一起来到刺杀史坦敏的酒窖，准备施展召唤仪式。布郎多顺手拿了一瓶好酒。杰克将焚香、沾有史坦敏血迹的信函和汉达尔之杖放在地板上，根据书上的指示先将焚香点燃，然后施展魔法在信约上念出了第一句咒语："杰克以汝之血召汝前来"，接着在汉达尔之杖上施展魔法，最后杰克念出他的名字完成了魔法。果然史坦敏的鬼魂出现了。杰克询问它宝库外魔法屏障的事，它告诉杰克魔法屏障是用于召唤坟中死灵的魔力源，是为了防止有人来取得沙拉那之剑。而当杰克问及如何破除魔法屏障时，它却拒不合作。杰克想起魔法书中记载的"灵魂歼灭大法"，据说此法会粉碎死者的灵魂，使其痛不欲生。杰克照书所示开始施展魔法，史坦敏之魂听到咒语后慌乱起来，答应听从杰克的命令，但魔法的力量仿佛控制了杰克，使杰克要继续下去。史坦敏的表情显得很痛苦，哀求杰克立即停止。雪拉也在制止杰克，但杰克已经身不由己。雪拉与布郎多看出情形不妙，布朗多立即打落杰克手中的魔法书，魔法的力量从杰克身上渐渐退去，杰克终于重又清醒过来。这时的史坦敏已经乖乖听话，老老实实地供出破除魔法屏障的魔法咒语，此咒语同时也能退除僵尸大军，但先要照以下口诀配置魔法溶液："生灵依而食，死灵由所驱，凋谢始绚烂，落败世家中。"

雪拉对这四个句子做了一些提示。雪拉爬上布郎多小屋旁的橡树，取得上面的槲寄生，这是指"生灵依而食"一句；在城外的月桂树上摘下几片月桂叶，这是指"死灵由所驱"一句；在酒窖左边捡到一个空瓶子，将它灌满右边酒桶里发馊的酒，这是指"落败世家中"一句；把树叶和槲寄生放入装有馊酒的瓶子，最后抓一把香料盒中的干玫瑰花瓣放进去(第三句)，史坦敏所告之的裂解术溶液就配齐了。

杰克带着裂解术溶液来到宝库前，将溶液泼在魔法屏障上，开始念动咒语。魔力和火焰向杰克包围过来，令他痛楚不已，但杰克还是挣扎着把咒语完成，魔法火焰熄灭了。魔力的作用使杰克失去了知觉，等杰克醒来后，布郎多扶杰克坐起身来，雪拉已经带领巴利纳王和艾勒能赶过来。艾勒能对他们破除魔法屏障的事感到很惊讶，连他也不知道如何破除。由于他们擅自使用布罗拉的魔法，如果他们死后灵魂就会为布罗拉所控制，所以必须消灭掉布罗拉，否则就会"不得好死"。

巴利纳王打开宝库后发现沙拉那之剑已经断裂成两节，艾勒能说要重铸宝剑只有集合四方的力量：需要亚伯伦城的精灵石和能使用精灵石的精灵族人、矮人族的"神力腿"和一位能使用它的矮人、巨人族的"黑神器"和一位能使用"黑神器"的巨人、侏儒族的"魔力圈"和一位侏儒。然后交给海德匈之岸的德鲁依长老布里曼，他能集结四方的魔力重铸沙拉那之剑。

亚伯伦

进入亚伯伦后，迎接杰克一行人的是精灵族的树岗守卫莉莎。进入亚伯伦宫邸，见到大臣戴维欧，由他口中得知精灵石在此地下落不明的消息。戴维欧相信神符之诗及生命花园里的巨符石必能提供与精灵石相关的线索。因伊文定王已率军前往史崔兰平原营救成为巨人族俘虏的艾宁王子，所以戴维欧只能安排他们面见艾伦王子。与艾伦王子会谈后，他们找到戴维欧，问起神符之诗的事。显然得先找到6块神符石，然后再将他们放入生命花园中的

巨符石中,而且好像还要动手制作一些毁坏的神符石。戴维欧办公室墙上的告示板写有“神符之诗”的解法。

首为精灵。取得风、火神符石后,将梯子还给莉莎,然后将莉莎托杰克转交的艾伦王子的银戒指先交给戴维欧,即可再次见到艾伦王子。王子颈上的王族信物就是精灵神符石。将艾伦王子以精灵族习俗为由而托杰克回赠的金戒指交给莉莎,她会进一步向王子求情,即可得到精灵神符石。

次为地。用戴维欧的锅盛装宫邸草皮前的黏土。将水灌注在通往亚伯伦道路上的一块菱形石板上,以便能松动土质取得石板,将锅里的湿黏土填入有雕纹石块的凹穴,然后将石板放置在已填满黏土的凹穴,完成了土神符石。

三为风。旋转烟囱旁的风标,在生锈的风标上点上灯油,旋转一次。拿另一片瓦片及日志给布朗多,他会根据素描雕刻出风神符石。

四为火。以绳索向守卫莉莎换梯子,以便能爬上官邸的屋顶,清除烟囱上的鸟巢。进宫邸用取火盒点燃壁炉,再拉动风箱,将火烧起。上屋顶,拿取梯旁的瓦片,放置在烟囱有菱形圆形的金属片上,完成了火神符石。

五为水。用雪拉的领巾填入喷泉锥形体的洞中,即可得到水神符石。

终为生命。进生命花园,搬开缠绕在大门的藤蔓,关闭铁门,即可得到生命神符石。

将找齐的神符石放入生命花园的巨符石凹槽中,魔力瞬间流窜,直到生命神符石压顶,光芒终于迸射,并凝聚成晶亮的精灵石。杰克带走精灵石,陆续将生命神符石及水神符石归位,并在送回亚伦王子的精灵神符石后,得到一张自由的通行证,以利他们前往史崔兰平原,面见依文定王。拿精灵石给戴维欧,他接过精灵石后即沉浸在其散射的魔力中。既然他是唯一对魔石兴致高昂的精灵族,因此带他同行。离开亚伯伦前,莉莎请他们带口信给军中的兄长汉尼,告知其妹已与艾伦王子交换戒指定情的好消息。

史崔兰平原

出了精灵城后,小心避开路上的妖怪,逐渐接近了史崔兰平原边缘。在遗忘湖附近,见到曾帮助席亚寻神剑的帕纳门·克里欧正受到怪物的围攻,似乎已经有些支持不住了,大家拔剑上前相助。在战斗中,巨人族的铁思克也加入进来,很快就把怪物给灭了。戴维欧认出帕纳门,想劝他加入队伍,但帕纳门对上次战斗心有余悸,死活不肯再次面对魔王。这次他是和巨人铁思克一起出来寻找被精灵族偷走的铁神器的。戴维欧听后大声反驳,精灵族没有偷铁神器,是巨人族的人劫走了亚伯伦的小王子才引起了这场战争。帕纳门说他们是追踪偷铁神器的精灵来到这里的,跟他们一起追下去自然会明白。

于是在铁思克的带领下穿越史崔兰平原,帕纳门告诉大家铁思克是追踪行家。在一片由红色岩石组成的峡谷边,铁思克停下脚步说:“精灵走过。”但铁思克又说了:“巨人走过。”帕纳门不知是否是精灵和巨人同时经过这里,但铁思克的脸色不容许他问下去。雪拉查看了周围的脚印后也同意铁思克的看法,最好进入峡谷调查一下。于是大家准备进入峡谷,峡谷入口处有个由岩石组成的拱桥,拱桥上有很重的斧凿痕迹,这使拱桥看上去更像是人工堆砌的陷阱。要进入峡谷只有先破坏这个陷阱。拱桥下有块很大的岩石,杰克想把它抬起,但没有成功,巨人铁思克举起巨石,奋力向拱桥中央最薄弱的环节扔了过去。拱桥经不住大石

的袭击轰然塌落。他们踏着一地的落石往峡谷中走去,但先是峡谷右边冒出了一些精灵族的战士,戴维欧连忙声明他们是从亚伯伦来的。话音未落,峡谷左边又出现了巨人族,大群的精灵和巨人一起扑了上来。大家被打了个措手不及。在战斗中,被攻击到的无论是精灵或巨人都变成了怪物,这时大家才明白这是魔王为挑拨巨人族和精灵族互相残杀的计谋。但领头的妖怪无论如何也打不死,于是戴维欧冒着消耗体力的危险毅然使用了精灵石,果然妖怪头领顶不住精灵石的攻击而逃跑了。剩下的妖怪很快就被消灭了。

峡谷的半山腰有个山洞,杰克小心翼翼地爬进去,没想到脚下一滑,陷入了黑暗里。当杰克点亮油灯后,发现身处在一个废弃的矿坑里,旁边石壁的凹处躲着个精灵族的小孩。他看到杰克后就向他丢石头。估计这就是艾宁王子,于是拿出艾伦王子给的通行证给他看,证实了自己的身份。艾宁王子相信了。在他们准备退出矿坑时注意到前方矿坑的横梁上支撑着洞顶的黑神器,艾宁告诉杰克,那个首领在安放黑神器时好像施了什么魔法。杰克考虑了一下,用绳索套在黑神器上,握着绳索的另一端,和艾宁一起走出洞口。杰克将绳索交给铁思克,他猛拉绳索,在洞口坍塌之前将黑神器拉了出来。雪拉告诉铁思克,他们需要黑神器来重铸神剑,铁思克却要先回巨人族将找黑神器的任务交卸,要拿黑神器还要经过巨人族王的同意才行。

他们跟随铁思克来到精灵族和巨人族两军交战的地点,戴维欧和艾宁王子先去见精灵国王,向他解释事件的真相。铁思克带着他们进入巨人族的营地,刚一踏入,巨人军团就不由分说地向他们攻击。在这紧急时刻铁思克还是不打同胞,于是他们在寡不敌众的情形下被绑住,带到巨人族之王的面前。巨人们商量要如何处置他们。看来情形很是不妙,铁思克拿出找到的黑神器,讲述了战争起因的真相。但巨人族领袖不这么想,他不肯停止与精灵族交战,因为精灵族好打,布罗拉难打。面对这个执拗的国王,他们又好气又好笑。帕纳门提议他们和精灵族来个勇士对决,既可以分出胜负,又可以减少伤亡。铁思克表示他愿意拿命来保证他们不会逃跑。

杰克、雪拉、布朗多和帕纳门四人来到精灵族的营地前,将艾伦王子给他们通行证交给门口的守卫后,获准进入营地。精灵国王伊文定热情地接待了他们,杰克告诉他巨人族要求用勇士对决来决定胜负,国王忧虑地说精灵族在一对一的情况下是战胜不了巨人的。戴维欧说由于对决的武器是由被挑战者选定的,所以他们可以选择“谜题”来作为武器。帕纳门听后觉得胜券在握。

他们将精灵国王同意挑战的消息告诉巨人族领袖,他看来也很高兴。第二天当两个国王见面后商议挑战的具体事宜时,巨人国王听到武器是谜题简直暴跳如雷,精灵国王伊文定用激将法说如果他们不接受,巨人国王就要先道歉再取消比赛。巨人国王当然不肯当众丢脸,立即同意了比赛的规则:先回去准备参赛的人和谜题,第二天在回到这里开始比赛。

巨人回到营地后开始了剧烈争吵,明白过来的国王恼羞成怒之下命令铁思克去比赛,杰克为他的助手,如果巨人输了,他们就得死。第二天,戴维欧宣布规则,精灵族先出一个谜题,巨人族要在一个小时内找到答案,告诉精灵族裁判。巨人族出题也是一样,但所有谜题的答案都要用战场周围找到的东西来回答。精灵族派的是艾德王子来比赛,巨人族是铁思克,精灵族的裁判是戴维欧,巨人族的裁判是杰克。艾德王子出了第一个谜题:“在风中,我

浮游前进,让翅膀飞行。优雅、灵动、漂浮之物。"杰克想起两军交界处的山崖上有个鹰巢,于是杰克和铁思克来到那里,取得了巢中的羽毛,杰克将羽毛交给铁思克,由他将答案告诉裁判。裁判判定"羽毛"是正确的答案。接下来由铁思克出题:"敲碎骨头的东西"。不一会,艾德王子从战场外拿来一块大石头,石头就是答案。艾德王子出了第二道题:"银护甲,闪亮亮但非贵武士,快速飞奔,静如死寂,具有生命但从不呼吸空气。"他说的是鱼,要取得它也不容易。到精灵族的营地找到布朗多,向他要来从提西斯城酒窖中得到的酒。将酒拿给巨人族厨师,他抓了一把锅里煮的还散发着臭气的虫子。把虫穿在鱼钩上,到精灵族营地前的小溪边,很快钓上了一条鱼。将鱼交给铁思克去答题。接着铁思克出题:"看不见的眼睛"。艾德带回一颗鹿头,这次又是两人都答对了。艾德出了最后一题:"春天我出生,夏天我变黑,秋天我发亮,冬天我去逝。"这一定是叶子,但现在时值冬天,上哪里找叶子呢?精灵营地门口守卫的盾牌上倒是画着个巨大的橡树叶子,可他怎么也不肯帮助巨人。杰克本想通过他打听精灵莉沙的哥哥汉尼,没想到这个警卫就是汉尼。杰克告诉他莉沙与王子恋爱的事和布罗拉复活来报复的真相,经过几番说服,他答应借给他们盾牌。于是又答对了一题。

该他们出题时,铁思克似乎没了主意而来问杰克,杰克提议出一个精灵石的问题(这里如果直接出这个问题,就使比赛立刻分出胜负)。也可以选择其他几个问题,精灵艾德都能回答。艾德的几个问题的答案如下:第一个,"没有翅膀,会飞;没有目标,会偏;没有作用,躺着;没有心脏,会杀人。"答案是从雪拉箭囊里抽出的一支箭。第二个,"我是肉的护卫,我的颜色是发黑的铁锈,我是不会燃烧的火热,我是芬芳的香灰。"答案是从杰克的行囊里找到香料盒里的肉桂皮。第三个,"保护头骨,战士的护卫,武器的克星。"答案是在帕纳门所在的帐篷中找到的头盔。铁思克出题:"魔法石。"艾德王子认为附近没有魔法石,并固执地要求巨人族认输。在他放弃了寻找后,铁思克叫戴维欧拿出精灵石,铁思克代表的巨人族就赢了。但巨人族之王不守信用,要求精灵族放下武器投降。正在箭拔弩张之时,两个国王的身后都出现了由妖怪伪装的精灵和巨人袭击,铁思克、戴维欧、杰克忙扑上去杀掉这几个妖怪。在事实面前,巨人国王明白了,同意一早退兵。

回到巨人营区时,巨人们都鄙视国王不守信用而发起了反叛,将黑神器交给了有勇有谋的铁思克。铁思克决定和他们一起去对抗布罗拉,而帕纳门决定留下来教育巨人之王,巨人们都很高兴。

强尼森隘口

戴维欧说他们应该往东行经过强尼森隘口,再向南经过史托拉村,顺着河就能到库哈奋城了。在强尼森隘口他们受到怪物军团的伏击,领头的又是那个怪物首领,在战斗中虽然消灭掉了怪物,但戴维欧也因为受了毒伤而昏迷了过去。铁思克说侏儒族擅长治毒伤,铁思克背着越来越虚弱的戴维欧,加快脚步。

史托拉村

赶到史托拉村,村里的神医告诉他们,村里用来治伤的神奇蓝色小湖的湖水受到原因不明的污染,除非找到污染的原因恢复小湖的洁净,否则戴维欧就没救了。为了营救戴维欧,他们往湖的上游前进希望能找到污染源。在源头看到一只巨大的毒蜘蛛,它的一只眼里插着一只箭,腐烂的毒液从眼里滴下流进清洁的水里。这只毒蜘蛛眼里的箭使杰克想起席亚

差点因它而丧命的事。这只毒蜘蛛速度很快、壳又硬，只能智取。在毒蜘蛛的头上有块大石头，铁思克认为使用黑神器可以让他变得更强壮后，再爬上洞顶去将大石头推下来把怪物砸死，但问题是怎么在爬的过程中不让怪物看见。怪物浑身的灯油味给了杰克启示，于是杰克叫雪拉抽出一只箭，并把手帕扎在箭头上，在手帕上滴满灯油，用取火盒中的火石点燃，让雪拉把这支火箭向怪物受伤的那只眼射去。一矢中的。趁怪物还没回过神来，铁思克使用黑神器后飞快地爬上洞顶，推下了大石头。石头砸昏了怪物，大伙一拥而上，将它消灭。然后清除了源头上的污物，蓝色的小湖恢复了洁净。回到史托拉村，神医已经将戴维欧医好。

银苏河

告别神医往库哈奋城进发。但一路上涌现越来越多的妖怪，直到他们被追赶至银苏河旁。三面都是怪物军团，其首领依然是那个几次都被他们打败了的变形人。眼看他们没有胜算了，一片水雾弥漫了过来，杰克昏了过去。迷迷糊糊中，一个白胡子的老人跟杰克说了很多话，还以控制银苏河的宝物相赠。醒来后发现他们几个人都倒在库哈奋城外了。戴维欧说应该是传说中的银苏河之王救了他们。只有雪拉的话让杰克心里蒙上了阴影，她说梦里那个老人告诉她，要她在生命和爱情之间作一个选择。难道说雪拉会有不幸发生？杰克暗暗发誓一定要小心保护雪拉。

库哈奋城

进入城后，布朗多热情地向国王介绍他们，并告诉国王魔王复活的消息，要求借到神力锤，但国王立刻拒绝他的要求，但他们可以留一晚第二天再走。

一晚过去后，清晨，他们被愤怒的矮人带到国王的面前，国王向他们大声呼喝，叫他们立刻交出神力锤。他们当然无法交出，如果日落前还交不出来就会被送到矮人矿场，除了杰克留在大厅里寻找神力锤外，其他的人都被关了起来。矮人凯利自告奋勇地监视杰克。

通过询问凯利和警卫后杰克肯定偷神力锤的小偷还留在这里。杰克先来到放置神力锤的房间，神力锤就放在火炉的上方，火炉下有一道椅子被拖动过的痕迹。杰克将火炉旁的椅子奋力往火炉处拖去，发现痕迹完全吻合，这说明小偷的身高不够，他是站在椅子上取下神力锤的。火炉的烟囱有个小洞，看来本是开启什么东西的把手。回到大厅里，这里的橱柜里放着很多啤酒杯，只空出了一个杯子的位子，而且在这个空位的下方地板上还有一些陶瓷碎片。杰克到处都没找到缺角的啤酒杯，当他来到关押雪拉他们的监狱门口时，看见铁思克背后的墙上有只杯子。杰克与雪拉对话，取出那只杯子，发现杯子的把手摔掉了，跟那些碎片很接近。打开杯盖发现藏在其中的粘满煤灰的红腰带，杰克将红腰带给在一旁监视的凯利看，问凯利是他的腰带吗。凯利见杰克明白了真相，就向杰克发起了攻击。铁思克打碎禁闭室的门，冲出来帮助杰克。赶走了由妖怪变化的凯利后，向国王解释了事件的真相。然后杰克拣起凯利丢在地板上的黄色背包，取出藏在里面的烟道开关把手，再到放神力锤的房间，将把手插进烟囱上的小洞里转动，打开烟道口，神力锤掉了下来。他们把神力锤找到了，但国王还是很忧虑，因为布罗拉的大军已经逼近银苏河的北岸，在造桥准备渡河。

银苏河

大家赶到河边一看，怪物们快把浮桥造好了，但它们造的桥很不结实。戴维欧认为只要在上游放下大量的木头，通过激烈的水流推力就可以毁坏这座桥。杰克觉得可行。一行人

向河的上游前进，来到一个大水潭，这里有道水獭筑的水坝。布朗多和铁思克砍了很多大木头丢在水里，但戴维欧担心水流的速度不足以毁坏浮桥。杰克将银苏河之王赠送的魔法粉尘撒在水潭上，潭中的水渐渐高涨，甚至超出了河岸，却不往外流。戴维欧施展精灵石的魔法，炸开水闸，水闸中的水汹涌地往下游冲去。水流把正在渡桥的大多数军团冲走了。但由于桥的骨干绳索没断，怪物很快就可以再造一座。布朗多自告奋勇地去砍断绳索。他们前去挡住已经过河的妖怪，激战中布朗多突然砍断了绳索，大家都掉进河水，漂到了银苏河的尽头。

龙牙山

上岸后，伙伴们都聚齐了，前往侏儒族聚集的龙牙山寻找魔力圈。在龙牙山的小道上，一条由绳索连接两座山峰的索桥出现在面前。这时，艾勒能出现了，他说有一群侏儒族往这里过来，还是赶快过桥。他先摇摇摆摆地走过去，接下来是杰克。戴维欧年纪大了，一旦踩空会抓不住绳子，铁思克将绳索系在他的腰上，另一头拿在自己的手中以防万一。在戴维欧通过时，艾勒能突然砍断一条绳索，失去平衡的戴维欧一头往岩下栽去，还好神力的铁思克稳稳地拉住了他。这时艾勒能向杰克发起攻击，原来他就是变形人。正当他念出必杀魔咒向杰克逼近时，雪拉向他射出一箭，变形人中箭回身，咒语移转，雪拉受到封印，倒地不起。还吊在半山腰的戴维欧用精灵石向他攻击，变形人逃走了。杰克慌忙从半毁的绳桥走回去，雪拉已经不行了，她哀求杰克使用“往生祭礼”，这样她死后才不会变成僵尸受布罗拉的控制。往生祭礼必须要在人垂死时施展，这意味着杰克必须亲手杀了她。如果使用精灵石能使她复活，但也就永远无法消灭布罗拉。面对选择时，杰克含泪将长剑刺进雪拉的胸膛，并用颤抖的声音念出咒语。雪拉美好的眼睛永远地闭上了。

（如果选择戴维欧用精灵石救雪拉，就能看到游戏的第一个结局：精灵石随着戴维欧使用而化成飞灰，杰克和伙伴们迅速离开龙牙山。从西伯伦城得到的精灵石毁灭了，不知席亚手上的精灵石是否具有同样的效果。杰克想到此，与雪拉一起前往幽影谷。途经历亚城时，历亚城的大军正蓄势待发。历亚王告诉杰克，幽影谷已遭受突袭，最后一组精灵石也不见了。杰克拉着雪拉的手，向历亚王提亲，历亚王高兴地同意了。未来虽然要与布罗拉一战，但毕竟已与雪拉渡过一生中最欢乐的时光。）

这时，侏儒族大军也纷纷围攻上来，铁思克和布郎多也顶不住了，杰克抱着雪拉微温的身体一动不动，大家一起被擒。

虽然双眼被蒙，但听到外面两人的对话。原来落在了侏儒族大教僧的手里，他想将杰克他们交到魔王的手上，以获取更大的法力。杰克的伙伴们也被关在了洞里。黑暗中杰克摸到自己的鞋跟有些松动，先将它推开露出里面的鞋钉，用鞋钉割开缚住双手的绳索，再拉下蒙着眼睛的黑布恢复了自由。帐篷里只有两只大箱子和一堆杂物。帐篷外站着守卫，远处还有黑压压的一群侏儒，看来不能从门口出去。杰克捡起地上的绳索放进包里，用鞋钉在帐篷的一边割开一个口子钻了出去。这里有个锁着链条的铁盖，外面也有守卫，忙在左边的帐篷也割开一个口子钻进去。这是侏儒族大教僧住的帐篷，大教僧正在床上躺着呢。先偷偷地拿起旁边桌上的匕首，摘下教僧颈子上的魔力圈。但杰克的动作惊醒了他，为防止他叫喊，迅速将蒙眼睛的布塞住他的嘴，然后用绳子将他绑了个结结实实，并取下他配戴在腰上

的一串钥匙。

回到刚才被绑的那个帐篷，用钥匙打开铁箱。一只箱子里放的就是杰克被搜走的东西，另一只放的是布郎多他们的东西。但这只箱子拿不动，还是找到他们再说。回到大教僧的帐篷里，惊讶地发现大教僧已经被杀了。一个叫基卡的侏儒要杰克交出魔力圈，否则就要叫警卫。杰克想起侏儒族的人大多很贪心，就用权力之盔来引诱他。他果然上当了，决定跟杰克一起走。杰克的伙伴就关在那个锁有铁盖的洞里，打开铁盖的把手在基卡手里，大家将帐篷里装有伙伴们武器的箱子抬到洞旁边，把绳索绑在箱子上。叫基卡打开洞后，把箱子放了下去。然后叫基卡先下洞去，基卡虽不情愿，但也只能往洞里爬去，杰克跟着他也下了洞。杰克用从大教僧身上搜到的钥匙打开了伙伴们手上的锁链。这时警卫已经发现他们，从洞口不停地丢火把下来。杰克拿起基卡的把手，插进梯子旁的洞里，关上了洞口的铁盖。这样外面的侏儒进不来，但里面的人也出不去了。

在洞里发现有一扇沉重的金属门，旁边有个像机关的金属板，想出去只能从这里打主意。洞的另一边有个铁栅栏，布朗多用神力锤向它掷去，砸开了铁栅栏。然后布朗多站在铁思克的肩膀上爬了进去，取到里面的奇怪的小盒子。打开金属板将盒子里的彩色金属片放进去，整块镀板开始嗡嗡作响，转轮可以旋转了。铁思克使用黑神器后变得更加魁梧，将沉重的金属门打开来，露出门后的通道。出了通道后，辨别了方向，在荒无人烟的村落中见到了艾勒能，大家向海德甸出发。

海德甸

艾勒能召出神剑之父布里曼之魂，经由他施行神奇的法术，重新铸成沙拉那之剑。

国王神厅

在国王神厅的入口遭遇到成群的怪物，艾勒能于是决定留下来当掩护。杰克他们穿过重重通道，来到一处岔口。左右两扇门受怪兽的捶打，预示着成群的怪兽将从这里涌出。铁思克借助黑神器的力量，推倒左右两旁的神像。大家正准备从中门前进，却见此门轰然迸裂，门后冲出狰狞的巨兽，这是变形人的真面目。

戴维欧为了消灭变形人再度使用精灵石，终于与精灵石同归于尽。在变形人消灭的同时，自地上捡起王权石，给众人疗伤。通过由铁思克拿来充作桥梁而横跨在深谷之上的破门后，铁思克便自愿在后面阻挡尾随而至的怪兽。杰克、布朗多和基卡继续朝着魔王的所在地前进。

由于在珠宝室落入铁笼陷阱而动弹不得，于是布朗多和杰克合力将铁笼举起，让基卡爬出笼外。没想到他只贪恋权力之盔，结果丧命其下。神盔落地却开启了另一个出口，布朗多和杰克合力推动铁笼子到出口边缘，然后在牢笼铁条上绑上绳索，顺着绳索由漆黑的通道逃脱。

巨大的神像正注视他们，水晶眼是唯一的出口。杰克他们攀上神像后，发现需比寻常武器更强大的武器才能击碎水晶眼。布朗多用神力锤投掷神像顶端，水晶眼应声破裂。这时，布朗多因与怪兽苦战多时，加上害有恐高症，已经无力继续攀登神像，只好由杰克独自面对魔王布罗那了。

杰克抽出沙拉那神剑，这时同伴一一浮现在眼前。此时杰克想起银苏河神的话，“舞动

神剑必先克制自我。”艾勒能也在说“认清真正的敌人”，杰克挥动神剑砍向依达思古书。在依达思古书堕入魔法漩涡后，布罗那也跟着神形俱灭。

黑魔法王国神厅消失后，剩下的怪物开始四处逃散。艾勒能在祭坛前找到杰克。杰克在昏昏沉沉中，隐约记得漫漫长途奔波，最后到了提西斯城。艾勒能告诉杰克，当杰克在镜中看到布罗那的那一刻起，依达斯就想利用他。他每施展一次法术，每找到一样魔法物品，依达斯对他的控制就加深一分。最后，它甚至可以读出他的思想。如果艾勒能告诉杰克真正的敌人是依达思，它会知道杰克不再被控制，就会杀了杰克。在国王神厅，杰克比依达思更快地作出决定，逼使他只能逃走。

当依达思从这个世界消失后，连带地也将杰克身上的魔法一起抽走，为此杰克的身体受到相当大的耗损。幸好有艾勒能的悉心照顾，否则他就再也见不到铁思克和布朗多了。

沙那拉之剑再度成为自由的象征，杰克也从莽撞一少年成长为一个英雄。

三、游戏心得

游戏中常常要面对怎样运用同伴的特长来解谜的问题。画面上左下角是玩家队伍中的人员头像，点击该人员头像下的小包袱的标志就会在旁边显示出他携带的物品和武器。画面右下角方框里的物品代表它是正被使用的，方框上的文字代表这项物品或是鼠标点击画面中某项物品的使用方式。大家会经常看到画面上出现“要将××放在××上，你必须先拿起××”的提示语句，这时给人的错觉就像是××是可以被拿起来的，这个物品往往还是些园林、喷泉、大树等根本就不可能被拿起来的东西。而真正拿起来的东西会出现在物品栏里。双击物品栏中的某种东西使它出现在右边的框中时，这才表示这样物品可以使用了。当点击一次某种东西时都会使它产生互动，在没有物品的地方使用鼠标右键可以让它的互动取消。单击队伍的人员你就可以根据右边的文字控制他产生各种动作，具体的操作办法可以从游戏的选项中学习。双击人物头像就能与他对话，很多谜题都可以从伙伴口中得到提示。

上古卷轴之匕首雨

The Elder-Scrolls：Daggerfall

一、游戏简介

也译《匕首瀑布》。此游戏是《上古卷轴》系列的第二部作品。它的前一代作品《竞技场》(Arena)在当时获得了20个以上年度最佳角色扮演游戏的奖项，并且可以说是为角色扮演游戏开辟了一个新的模式。这款游戏也不例外，也获得96年度最佳的角色扮演游戏的称号。游戏是一款CRPG游戏，这里的C代表Create(创造)，游戏中主角的各项属性是要靠玩家一步一步去设定。游戏有16000多个地点可以去，无限的任务。游戏就像MUD一样，多情节，多任务，至于完成哪个任务，并无次序的要求。

二、游戏操作

游戏中的主要职业和人物属性

玩家所选择的角色将决定游戏的难易度，不过所有的角色都能在匕首瀑布的世界中自由地穿行，选用不同的角色就好像在玩不同的游戏一样。游戏中预先设定好的18种职业，玩家还能自行创造角色的职业。在选择预设的职业前，可参阅主要角色的参数：

小偷：特点是灵活性和速度。主要技能是闪躲、短刀、潜行。重要技能有开锁、背刺和攀爬。无优势。缺陷是禁用护甲（锁制、铠制），禁用盾牌（圆盾、菱盾和塔盾）。

窃贼：特点是灵活性和速度。主要技能是开锁、攀爬和潜行。重要技能为交易、闪躲、短刀。无优势。缺陷为禁用护甲（锁制、铠制），禁用盾牌（圆牌、圆盾、菱盾和塔盾）。

杀手：特点是灵活性和力量。主要技能为致命攻击、背刺和潜行。重要技能为短刀、长剑、锤击武器。优势是加重伤害击中类人系。缺陷为禁用护甲（锁制、铠制），禁用盾牌（圆牌、圆盾、菱盾和塔盾）。

流氓：特点是灵活性和力量。主要技能为长剑、潜行和闪躲。重要技能为扒窃、背刺、熟悉环境。无优势。缺陷为禁用护甲（铠制），禁用盾牌（塔盾）。

杂耍人：特点是灵活性和速度。主要技能为闪躲、跳跃和跑步。重要技能为潜行、空手搏斗、攀爬。优势为运动癖、肾上腺素激发。缺陷为禁用护甲（锁制、铠制），禁用盾牌（圆牌、圆盾、菱盾和塔盾），禁用武器（斧）。

吟游诗人：特点是智力和魅力。主要技能为熟悉环境、礼仪、扒窃。重要技能为潜行、短刀、空手搏斗。优势为咒文点数为智力点数。缺陷为禁用护甲（铠制），禁用盾牌（塔盾）。

战士：特点是力量和灵活性。主要技能为长剑、斧头、捶击武器。重要技能为短刀、空手搏斗、射艺。无优势。无缺陷。

武士：特点是力量和魅力。主要技能为长剑、礼仪、捶击武器。重要技能为斧头、射艺、短刀。优势为对麻痹免疫。缺陷为禁用护甲（皮制），禁用物质（翼魔制）。

游侠：特点是力量和忍耐度。主要技能为长剑、斧头、攀爬。重要技能为游泳、射艺、致命攻击。无优势。缺陷为禁用盾牌（塔盾）。

射手：特点是力量和灵活性。主要技能为射艺、空手搏斗、闪躲。重要技能为撞击武器、斧头、致命攻击。优势为精研于射艺。缺陷为禁用护甲（铠制），禁用盾牌（圆牌、圆盾、菱盾和塔盾）。

僧侣：特点是灵活性和速度。主要技能为空手搏斗、致命攻击、闪躲。重要技能为捶击武器、医疗、游泳。优势是对魔法与电击有抵抗力。缺陷为禁用护甲（皮制、锁制、铠制），禁用盾牌（圆牌、圆盾、菱盾和塔盾）。

野蛮人：特点是力量和忍耐度。主要技能为斧头、长剑、捶击武器。重要技能为游泳、跑步、跳跃。优势是对毒免疫、快速痊愈（通用）。缺陷为禁用护甲（皮制），禁用物质（兽人制、翼魔制）。

魔法师：特点是智力与意志力。主要技能为变换学、神秘学、魔术学。重要技能为破坏学、幻术学、复原学。优势是咒文点数为智力2。缺陷为禁用护甲（锁制、铠制），禁用盾牌（圆盾、菱盾和塔盾），禁用武器（长剑、斧头、投掷系）。

巫师：特点是智力与意志力。主要技能为神秘学、变换学、魔术学。重要技能为幻术学、破坏学、复原学。优势是咒文点数为智力3，咒文吸收(通用)。缺陷是无法恢复咒文点数，禁用护甲(铠制)，禁用盾牌(全部)。

医者：特点是智力与意志力。主要技能为复原学、医疗、闪躲。重要技能为神秘学、魔术学、变换学。优势是咒文点数为智力1.75，快速痊愈。缺陷是禁用护甲(铠制)，禁用盾牌(菱盾、塔盾)，禁用武器(长剑、斧头、射艺)。

魔战师：特点是智力与意志力。主要技能为破坏学、长剑、斧头。重要技能为魔术学、变换学、空手搏斗。优势是咒文点数为智力1.75。缺陷是禁用护甲(锁制、铠制)，禁用盾牌(菱盾、塔盾)。

魔剑士：特点是意志力和力量。主要技能为长剑、斧头、捶击武器。重要技能为破坏学、幻术学、变换学。无优势。缺陷是禁用护甲(铠制)，禁用盾牌(塔盾)。

影武者：特点是意志力和灵活性。主要技能为闪躲、潜行、幻术学。重要技能为开锁、扒窃、魔术学。无优势。缺陷是禁用护甲(锁制、铠制)，禁用盾牌(圆盾、菱盾、塔盾)。

行会(Guilds)

游戏和MUD一样有许许多多的行会可以让玩家参加。加入行会以后，随着你在行会里地位的提升，可得到许多平时得不到的优势。每升一个等级，需要10点名声，要升到最高级必须要有90点名声。每完成一次任务大概可得到3至5个名声点数。由于行会之间会有冲突，如果你接了战士行会的任务去保护某人，可能魔法师行会却要杀那个人，那么就得要在两个行会间做出选择。

在匕首瀑布的世界里大致上有魔法师行会、战士行会、骑士行会、僧侣行会、小偷行会(只要你偷一次东西，就记做1点，15点以后，小偷行会就会送信给你，让你加入他们的组织)、黑暗兄弟会(暗杀者的行会，只要你杀了人，就记做5点，杀镇上的守卫记做1点，15点后，该行会就会派人通知你加入)。在游戏中，Save和Load没有用，杀了就是杀了，Load回来你的名声值就自动记录了，改是没有用的。

行会升级时的奖励如下：

(1)魔法师行会

0 Access to spellmaker

3 Buy and sell magic item

5 Access to item maker

6 Daedra summoning room

8 Teleportation

(2)战士行会

10减去你的级别除以10乘上你原来修理东西时所需的钱。这就是你升级后修理东西所要付的钱。

(3)小偷行会

0 得到一张迷宫地图

2 用50%的钱收购、出售偷来的东西。

4 access to spymaster

6 和 8 各得到一张地图。

(4)黑暗兄弟会

1 sell potions

3 access to potion maker

5 buy and sell soulgems

7 access to spymaster

(5)骑士行会

0 在自己的领地里睡觉不付钱。

2 免费领取一件装甲。

4 在任何酒馆里都享受免费待遇。

6 免费坐船。

9 得到免费的房子。

(5)僧侣行会(每个庙的奖励不一样)

Arkay Temple:补血便宜。

Zenithar:奉献时多加名声值。

Akatosh:旅行时间变短。

Julianos:第三级时可以卖魔法道具。

Dibells:在第四级时可以买卖灵之宝石(Soul Gem)。

Stendarr:免费补血。如果被杀,可以有 2×目前级别÷100 的机会继续活。

Kunareth:跑步时所费的体力较少。

每个月只能升一级。

神祇

游戏中所发生的事大部分都受到两种全能的种族影响,包括 5 位男神、3 位女神以及 16 位翼魔。男神与女神经由散布在坦列尔大陆上的神殿来传播他们影响力。若玩家角色加入一个神殿,成功地完成指定的任务,并在其他方面支持其男神或女神,玩家角色将可得到众多且不寻常的服务。

Akatosh:掌管时间的龙神。

Arkay:掌管生死轮回之神。

Dibella:美丽女神。

Julianos:智慧及逻辑之神。

Kynareth:风之女神。

Mara:母亲之神以及爱之女神。

Stendarr:慈悲与怜悯之神。

Zenithar:工作及商业之神。

翼魔是从另一个空间所召唤来的魔法生物。每只翼魔都有其独特的技能来帮助或阻止玩家角色进行下面的游戏。翼魔甚至可在某些特定的情况下摧毁玩家的这个角色。召唤仪

式可在坦列尔大陆上不同地方举行。16种翼魔如下：

Azura：掌管黄昏及黎明。

Boethiah：掌管欺骗及阴谋。包含力量或死亡的隐藏或秘密地点。

Clavicus Vile：经过召唤一事授与人力量与愿望。

Hermaeus Mora：给予人过去与未来的影响。是知识与金钱的守门员。

Hircine：狩猎之王。去猎杀被翼魔指定的目标。

Malacath：掌管诅咒。是被排斥与被放逐者的守护神。

Mehrunes Dagon：掌管破坏、大火，及任何大量失控的能量。

Mephala：以 The Spinner、The Spider 或 The Webspinner 闻名。主要是干预生物的娱乐。

Meridia：管理者。掌管生命能源。

Molag Bal：以 The Schemer 闻名。在生物界创造冲突及斗争从而来吞食灵魂，并将灵魂加进自己的版图。

Namira：以 The Spider Daedra 闻名。掌管古老未开化的自然界、邪恶的灵魂及幽灵、昆虫、蜘蛛及其他部分爬虫类。

Nocturnal：夜之女主人。掌管夜晚及黑暗。

Peryite：监工。是 Oblivion 基层的主管。

Sanguine：掌管狂欢作乐与类似的事件。

Sheogorath：掌管悲伤。

Vaernima：幻想及恶梦的女主人，坏兆头的信使。

匕首瀑布世界的季节

一月：Morning Star(晨星月)

二月：Suns Dawn(破晓月)

三月：Frise Seed(播种月)

四月：Rains Hand(雨之手月)

五月：Second Seed(再播种月)

六月：Mid Year(年中月)

七月：Suns Height(日高月)

八月：Last Seed(三播种月)

九月：Hearth Fire(炉火月)

十月：Firat Fall(初秋月)

十一月：Suns Dusk(昏日月)

十二月：Evening Star(夜星月)

这片大陆上也有假日。假日里，一些假日店会打折。

能力值

在角色系统里有第一能力值、第二能力值和第三能力值。这些都由职业的选择而内定。也可以从几十种能力里挑出自己喜欢的组合，而这些能力可随使用而增加。比如奔跑

(Running)这项能力,如果常常奔跑,那么就会和马跑得一样快。但如果常常骑马的话,那么奔跑能力就很难提升。魔法也一样,当使用恢复(Restoration)系里治疗(Heal)的能力很低时,治疗一次可能要花费 30 点魔法值,但随着恢复能力的提升,以后可能只用 10 点魔法值就可以使用治疗术了。

三、故事情节

受 Emporor 的委托,来到了坦列尔(Tamriel)、高岩(High Rock)和锤子雨(Hammerfall)地区,随之卷入了三个皇室间的斗争。游戏中的任务主要分为两个故事,一个是莱桑杜斯(Lysandus)事件,另一个是图腾的故事。任务共有 31 个,主要故事任务(会一直留在日志上),还有一些其他的任务。与王室中的某些人交谈时就会得到一些任务。会见这些人物不需按特定次序,因此任务之间虽然有些因果关系,但不是特别严格。下面是其中一些任务。

皇帝的指示

匕首瀑布的前任国王莱桑杜斯死于一场战争,也有人说他是被威里斯(Wayrest)派来的使者暗杀的。他死后,他的母亲皇太后努法加(Nulfaga)就疯了。这时,有个叫布里西那(Lady Brisienna)的夫人让你去调查这件事,交代完任务她就躲起来了。可是匕首瀑布、威里斯和圣丁尔(Sentiel)这三个国家的人对你都不友好,所以首先要投其所好,增加信任度。

皇太后的健康(Concern for Nulfaga)

这个任务很简单,只是奥基(Aubk-I)皇后关心皇太后努法加,叫你去瞧一瞧。自从莱桑杜斯死后,努法加皇太后就把自己关在瑟敦根(Shedungent)城堡里。奥基皇后只想知道努法加过得好不好。用光标在努法加皇太后身上点的时候,努法加便语无伦次,说着模糊不清的话,似乎和她儿子的死有关。你返回奥基皇后那里,奥基皇后会说努法加不正常,过不多久就会再给你一封信,再帮她完成一个任务。

丢失的王子(The missing prince)

不久就收到了圣丁尔国王子罗顿(Lhotun)给你的信。原来圣丁尔国有 3 个王子,可是现在其中的一位亚萨哥(Arthago)不知去向,要你去调查一下。官方说亚萨哥王子死于不知名的疾病。几天后会接到地下王(Underking)手下送来的信,要你去调查当地的一座地下城。在那里可找到亚萨哥王子的遗书,指控他父亲将他留在那里等死。加玛侬(King Camaron)国王已去世多年,由其遗孀阿科希(Queen Akorithi)继位。亚萨哥的这份遗书只能交给罗顿王子(Lhotun)、奥基皇后、阿科希皇后、格里柯里斯王子(Prince Greklith)、沃塞柯王子(Prince Vhosek)中的一人。其中后三个是罗顿的家人,会指控你想勒索他们。你和王宫的关系就会一落千丈。奥基皇后会很悲伤,但不做任何事。交给罗顿王子会得知有关匕首瀑布宫廷巫师梅多拉(Medora)与莱桑杜斯的爱情故事。并说梅多拉被驱逐到位于巴尔菲拉(Balfiera)岛上的丁任尼塔(Dinrenni Tower)。

真理之画(Painting of the Truth)

圣丁尔的皇后阿科希让你去威里斯的城堡里找一幅画。威里斯国幅员辽阔,入口就有好几个。找到正确的入口进去后往右走,通过两扇大门后走右边的门。进去后,会遇见两三扇传送门。这可是单向的传送,所以要使用 Recall 术。然后,看见了一个四方形的长廊,那个长廊的中间有水沟,秘道就在水沟里,进入后往西走,走过一个很小的洞后,就快到了。拿

到画后，会显示几个威里斯士兵与莱桑杜斯在争吵，最后威利斯士兵杀了莱桑杜斯。阿科希拒绝说明画中哪位是莱桑杜斯。

秘密信函(Black Mail)

黑塞斯(Helseth)要你送一封信给卡斯特里安(Castellian)，这是一封密函，如果读了，你对威利斯贵族的声望就会下降，而且会被卡斯特里安派出的杀手追杀。当然，也可以把信交给伍玻姆(Woodbome)、爱莱沙那(Elysana)王子、莫加公主、爱莱沙那公主、爱威尔王(King Eadwyre)、巴任加皇后(Barenziah)，他们就会利用这封信去威胁黑塞斯王子，破坏他企图夺取王位的计划。你从黑塞斯那里得知威利斯曾在克莱根战役(Battle of Cryngaine Field)时派顾问到莱桑杜斯那里。兽人突袭这批顾问，但仍有一些人逃过此劫。在此任务后，会收到巴任加皇后的的另一个任务。

公主的婚礼(Morgiah's Wedding)

莫加(Morgiah)公主想请你送封信给巫术师，特别是给在斯克巴楼(Scour Barrow)的虫王(King of Worms)。愿意把她的初夜献给虫王，请虫王帮她做媒，让她嫁给弗寿王(King of Firsthold)。虫王会给你一封信交给莫加公主，同意这笔交易。虫王答应之后，要再去找一次虫王，它会给你一些事情干。

狼人(The Beast)

女佣塞达莎(Cyndassa)的弟弟变成狼人了，她请你去杀死一个狼人，但不说明为什么。杀死这个狼人后，留下一副和塞达莎很像的人类尸体。返回交差后，才知道那狼人是她的弟弟，她想结束她弟弟的痛苦，并免去滥杀无辜。如果完成了任务，塞达莎说出 Aubk-I 皇后接到皇帝的来信，上面写着要给麦尼塞拉(Mynisera)皇后，然后她把你推荐给麦尼塞拉皇后，这样就能与她见面并得到她的任务了。

公主的长袍(Elysana's Robe)

爱莱沙那公主让你将一件长袍送给求婚者卡斯特里安。任务看起来出奇的简单，但是由于公主在那件长袍上施了魔法，谁穿上它都会召唤出 7 只翼魔诱惑者来杀它，而你就成为杀人的帮凶。卡斯特里安的人民在翼魔出现后不再喜欢你，你离开王宫后还要受到他们的追杀。这个任务与主要流程没有关系，只是知道有个图腾，而且爱威尔王很想得到它而已。

皇帝的信差

麦尼塞拉皇后又叫你去乡下追捕送信的信差。信差说信上写着“给匕首瀑布的皇后”，也就是让他把信送交出去的人。不过在写这封信时，麦尼塞拉是王后，而莱桑杜斯是国王。当信差送到时，奥基皇后是皇后，而哥莱(Gothryd)是国王。当你在国内闲逛时，麦尼塞拉发现莫加公主知道信在哪里。麦尼塞拉要你去和莫加见面，并留下几条线索，说莱桑杜斯的尸体不能恢复，并指控威利斯背叛他们。

皇后的信(Mynisera's Letter)

奥基公主召见你，她对麦尼塞拉有所怀疑，要你前往麦尼塞拉的私人城堡里找出她偷带出匕首瀑布城堡里的文件。这份文件最后变成令人难堪的信件与莱桑杜斯及其家族成员的日志。虽然它们并没有价值，奥基皇后读完后仍批评莱桑杜斯不忠。

巫妖的灵魂

在你升到第七级后不久，虫王便派僵尸来送信。要杀了僵尸才能得到信，然后前往斯克巴楼，通过一些怪兽的阻挡，抵达尼克楼曼瑟大厅(Hall of the Necromancers)。从虫王那里得到的任务是带给它一个巫妖的灵魂。这个巫妖就是圣丁尔国王前王子，目前正在地下城游荡。你完成任务后，虫王会说出地下王的真正本质。提伯·塞普丁并不是独自征服坦列尔，而是靠魔战师亚克图(Zurin Arctus)。虫王背叛了亚克图。亚克图死后，他怕身体仍然活着，虫王身为一个巫术师，对此并不在乎，后来亚克图便以神秘的地下王出现。

巴任加的书

巴任加在年轻的时候曾向某人对于她生命中不同的事件私下里告解忏悔，那个人将这些写了下来，后来有人找到其中一些章节献给兽人的首领格渥(Gortwog)。这些文章如果公开，会造成不好影响。巴任加要你抢在巫术师们之前从沃辛纽(Orsinium)要塞中偷回这些手稿。如果先让人拿走了，格渥会派一个僧侣用魔法送信给你，说手稿在斯克巴楼，格渥愿出钱得回它。拿到手稿后可给巴任加，也可给格渥，反正都要导致巫师的怨恨。给巴任加可得到一些信息，给格渥可得到一些钱，并可少去一个地下城练功。巴任加会提到格渥有皇帝的信，但搜索沃辛纽堡后却找不到，她会提到图腾，并说格渥想要得到它。

兽人的解放

巴任加和莫加说格渥有皇帝的信件时，只有麦尼塞拉能和他交涉。麦尼塞拉交给你一封信，答应如果拿回皇帝的信，将帮助格渥建立一个自由而中立的兽人国家。格渥允许你用自己方式在沃辛纽堡里寻找他的信。信上写着“交给匕首瀑布王后麦尼塞拉”，里面说提伯·塞伯丁的图腾已经被威里斯的贵族伍玻姆得到。皇帝要求麦尼塞拉说服伍玻姆放弃图腾，但信却到不了麦尼塞拉的手中，送到了奥基皇后的手。此后就明白图腾已经从伍玻姆那里偷走，现在在匕首瀑布的地下城内。

古代看守(The Antient Watcher)

地下王是个僵尸，十分保护刀帮(Blade)组织，他死前曾让这个组织做保镖。400年后，这个组织仍对帝国和皇帝效忠。由于虫王曾把一个诅咒的魔法物品放在刀帮的主城卢威(Llugwych)里，所以地下王请你去把那个道具给他拿来，他好解除刀帮的威胁，并使虫王的计划暴露出来。完成这个任务后，他解除了物品的魔法诅咒，并将它给了你。并说出莱桑杜斯的尸体被埋在美尼利亚(Meneria)境内的一个秘密坟墓里。

梅多拉的自由(Medora's Freedom)

梅多拉是莱桑杜斯王以前的爱人，她被爱吃醋的皇后软禁在丁任尼塔里，此次任务是去救她。这个塔非常难走，找到她后她说必须有独角兽的角才能解除诅咒，所以还得回去向努法加皇太后要。但是，那个老太婆疯了，只得自己去找。那根角在瑟敦根城堡里。再到这个城堡，对着边上的匕首瀑布旗说“Shut up”(闭嘴)，门就会打开。如果法术很强，也可使用开门术(open)。出了皇太后屋子北门，沿着那条蜿蜒的路走到头，一路上看火把就按，说不准可看见独角兽的角。

抚慰亡灵之尘土(Dust of Restful Death)

梅多拉得到独角兽的角后，说出兽王格渥有抚慰亡灵的尘土，可以帮助莱桑杜斯安息，所以你只得去沃辛纽堡了。兽王说那个东西在附近的一个坟里，他让你自己去拿，不过要梅

在你走出匕首瀑布城时派刺客来偷取图腾。当你拾起图腾时它自己也会和你说话，警告你只有身负提伯·塞普丁血统的人才可使用它，并列出上述 5 人和哥莱、尤列尔·塞普丁(Uriel Septim)。你有 1 年零 1 天的时间决定把图腾给谁，否则它会离你而去，另寻新主人。决定把图腾给谁，实际上是决定哪一派会获胜，你对那团体的威望就会急剧上升。除了爱威尔王外，其他人都会遵守诺言。爱威尔收下图腾后会让卫兵攻击你。如果给哥莱都会得到一笔小奖赏。

前往雅瑟留

这是图腾系列的最后一个任务，也是整个故事的结局。当你把图腾交给某人，就可以去拜访努法加。只有她能把你传送到另一个空间雅瑟留(Aetherius)，那里是曼台拉的藏身处。拿到曼台拉这颗巨大的绿宝石后，持有图腾的人的胜利动画就会出现。努米丁复活，并遵从它的新主人行事。如果是地下王则会飞出墓穴去取回它遗失的心，得到它渴望已久的死亡，但也摧毁了努米丁。图腾持有者操纵努米丁的时间已足以使他拥有前所未有的政治力量。如果是虫王则使用曼台拉使自己变成神。

四、匕首瀑布世界的年表

坦列尔的年表

第一纪元

1E—0：现存所有记录最早的日期。埃普利尔王(King Eplear)建立了卡摩里安(Camorian)王朝。

1E—143：哈拉德王(King Harald)征服了斯基林(Skyrim)。

lE—221：哈拉德王驾崩，享年 108 岁。贾玛王(King Hjalmer)继位。

1E—222：贾玛王逝世。其最年幼的儿子弗拉吉王(King Vrage the Garfield)继位。

1E—240：斯基林扩张了版图并吞并了摩洛温(Morrowind)及高岩。

lE—246：匕首瀑布王国建立。

1E—355：德雷尼家族在经过政治运作以及可疑的阴谋后崛起。

1E—369：斯基林成功之战开始。

1E—401：在斯基林成功之战后，斯基林失去了摩洛温和高岩。

1E—477：德雷尼家族控制了高岩以及大部份的斯基林及锤子雨。

1E—498：在掌权数年后，德雷尼家族没落。

lE—950：欧辛纽攻防战开始(兽人的大本营)。

1E—980：欧辛纽战败。

1E—9B3：随着玻西河(Bjoulsae River)的开发，各省之间的贸易蒸蒸日上。庞大的社会组织与科技的进步，写作也随之蓬勃发展。

1E—989：威利从一个小村落发展成一座较大的城市。

1E—1100：威利发展成城邦。

1E—2200：Thrassian 瘟疫害死了约半数的坦列尔人。匕首瀑布、圣丁尔、威利的贵族都逃到巴尔费拉(Barlfiera)岛上。

1E—2813：整个坦列尔，Cyrodilic 取代 High Elven 变成官方语言。Cyrodilic 是现今语言

的始祖。

第二纪元

2E—230：第一个魔法师公会成立。

2B—324：莫拉格(Molag)党刺杀了 Potentate Versidueshaie。该党被永远放逐且受到迫害。但他们却暗中重新组成暗黑兄弟会(Tne Dark Brotherhood)。

3E—431：坦列尔帝国因内战爆发及暴动而瓦解。

2B—563：一艘载满逃过致命感冒侵袭的柯思林吉(Kothringi)人正式从 First Seed 启航，前往黑玛斯(Black Marsh)。一年来无法在坦列尔的许多的地方顺利停靠，他们决定向西穿越爱比西恩(Abeccean)海。从此以后就再也没有人看过这艘船和船上的人了。

2E—603：最后一件有正式记录的 Knahaten 感冒病历。

2E—896：提伯·塞普丁征服了整个坦列尔帝国。

第三纪元

3E—0：提伯·塞普丁建立了塞普丁王朝。

3E—38：提伯·塞普丁去世，由佩拉加一世(Pelagais I)继位。

3E—40：佩拉加一世被暗黑兄弟会刺杀，由他的堂兄弟金泰拉一世(Kintyra I)继位。

3E—53：金泰拉驾崩，由他的儿子尤列尔一世(Uriel I)继位。

3E—64：尤列尔一世逝世，其子尤列尔二世继位。

3E—B2：尤列尔二世驾崩，其子佩拉加二世继位。

3E—9B：佩拉加二世去世，其子安提奥出(Antiochus I)继位。

3E—110：岛国之战中，派多尼(Pyandonea)岛的奥纳王(King Orgnum)围攻桑姆塞岛(Summurset Isle)。海埃弗(High Elf)的国王及安提奥出摧毁了奥纳的舰队，奥纳王那个总是装满东西的魔法柜则遗落在海里，谣传此柜偶尔会浮上水面来。

3E—121：金泰拉二世被他的堂兄弟尤列尔三世监禁并篡位。红钻石之战开始，红钻石是塞普丁皇室的家徽。

3E—127：尤列尔三世的叔叔塞风鲁(Cephorus)在伊其达(Ichidag)之战中击败尤列尔三世，结束了红宝石之战。塞风鲁登基成为坦列尔的皇帝。

3E—147：佩拉加三世的妻子卡塔里亚(Katariah)宣布摄政。大家认为佩拉加三世已经发疯了，虽然有可能是因为身体上的疾病迫使他对外宣布自己已经无法执政。

3E—247：尤列尔四世驾崩，由其堂兄弟塞风鲁二世继位。

3E—249：篡夺卡摩兰(Camoran)王位的海曼(Haymon)征服了法冷森林(Valenwood)的东半部。有关海曼如何得到卡摩兰的王位及他的出身来历至今仍被历史学家讨论着。目前最可靠的说法是，他是一个叫布雷顿(Breton)的女人与翼魔(Molag Bal)的后代。可确定的是他的军队大部分都是超自然的，但他的头号敌手 Dwynnen 也是。

3E—253：龙牙之战。海曼击败了塔内思(Taneth)以及里哈德(Rihad)，取得了锤子雨的南半部。

3E—288：尤列尔四世入侵阿卡维(Akavir)。

3E—290：在阿卡维大陆发生伊欧尼思(Ionith)之战；尤列尔五世战死，尤列尔六世继

位。

3E—317：尤列尔六世驾崩，其姐莫里哈莎(Morihatha)继位。

3E—339：莫里哈莎被刺杀。她的侄子佩拉加四世变成坦列尔的皇帝。

3E—346：尤列尔七世诞生。

3E—368：佩拉加四世驾崩。尤列尔七世成为坦列尔的皇帝。

3E—370：《竞技场》的玩家角色出生。

3E—375：《匕首瀑布》的玩家角色诞生。

3E—389：贾加(Jagar Tham)假扮尤列尔七世。这位帝国的魔战师秘密地将皇帝关在另一个空间，并施展一种幻术学的法术使自己看起来像皇帝。当代历史学者委婉的将3E—389到3E—399这段时间称做“Imperial Simulacrum”。

3E—396：在桑姆塞岛及其东方的法冷森林之间爆发蓝分裂之战(War of the Blue Divide)，桑姆塞岛获胜。埃佛利(Elsvery)及其西方的法冷森林爆发五年之战，埃佛利获胜。黑玛斯与莫洛温爆发Arnesian之战，莫洛温获胜。高岩、锤子雨及斯基林三者之间爆发了Bend's Mahk之战，斯基林获胜。

3E—399：贾加被击败；尤列尔七世回朝执政。

3E—401：努法加发现了the Mantella的位置，并通知皇帝，皇帝将信送出。

3E—402：贝东尼(Betony)之战爆发。

3E—403：贝东尼之战因克莱根战役而结束，且匕首瀑布的国王莱桑杜斯战死。其子哥莱继位。

3E—404：哥莱迎娶奥基；信件送达，莱桑杜斯的鬼魂开始在匕首瀑布出没。

3E—405：《匕首瀑布》玩家角色被送到匕首瀑布。

五、游戏心得

(1)找不到路时可以问路，如果一直问下去，他一定会在地图上标注出来。

(2)常用的一些魔法在可以制造道具后可买宝石以增加这些功能，这样可不浪费魔法值，而且宝石并不贵，魔力还高，是很划算的。

(3)身上不必带太多的现金，带张信用卡(Letter of Credit)就可在整个坦列尔世界里购物，但旅馆除外。

(4)只要在商店关门的时候一直待下去，那么柜台上的所有东西都可以自由拿走，还可以卖给那个老板。

秘技

修改硬盘游戏目录下的文件Z.CFG，加上以下一行：

```
cheatmode 1
```

然后进入游戏，在地牢中按Ctrl + F4可开启无敌模式。另外Alt + F11也是秘技。

神剑游侠传

一、游戏简介

这是一款角色扮演类游戏。游戏平台为DOS和Win 95。游戏画面为320×200×256色的低分辨率画面。战斗时之敌我双方角色动作仅用少数几张切换，用得非常精简，人物肖像会随对话演变而有喜怒哀乐的表现表换，但变化还是不大。游戏难度偏高，敌人的强度过高。再加上这款游戏的经验值设计很特别，虽然需要提升到下一个等级的点数并不多，但是打倒敌人后所获得的经验点数也不是很多。战斗画面为45°俯视视角，战斗画面的背景稍显粗糙，可能是直接拿地图画面的图样放大的结果。在战斗画面的状态底下，把主角所有的魔法依照法术与气疗区分开来，这样用起来比较方便。音乐采用CD音轨，乐风本身变化也很明显，曲子和场景搭配比较融合。音效较一般。

二、完全攻略

自幼父母双亡的李少游，在被洪衣道长收留为徒后，便与丹凤师妹在师父的教诲下长大成人，但师父上个月上雪山采药被五毒蛇咬了之后，就一直卧病不起。

宁优山庄

这天李少游正在厨房煎药准备给师父服用，师妹丹凤走了进来，说师伯一眉道长和太乙真人来探望师父的病情，于是李少游叫师妹先领师伯和太乙真人到师父房间，自己把药煎好，随后就到。李少游进入师父的房间，看到太乙真人正替师父把脉。师父让李少游与丹凤拿500文钱到市集买蔬菜、猪肉及千年醉回来，好好招待客人。

市集

李少游和师妹两人离开山庄，前往市集。买了些蔬果、鱼虾和千年醉后，到鲁老板的肉摊前，结果鲁老板不在，得知可能偷懒喝酒去了。李少游和丹凤两人顺便在镇里闲逛，走进关师傅的木匠铺。关师傅说前阵子大雨，桥梁都被大水冲走，偏偏工具又不知被谁偷走，如果不把桥梁修好，村里的人会和外界隔绝。李少游自告奋勇去寻找工具。少游走进内室，与关师傅的女儿小如交谈。小如说最近和小宝吵架，想和小宝和好。李少游想工具一定是小宝拿走了，小宝平时就爱恶作剧。

李少游和丹凤两人在李大婶门口找到小宝，再三逼问小宝，但小宝始终不愿承认是他拿走了工具，不过最后在情急之下，还是道出因为想和小如和好，才拿了师父的工具。但他不是故意的，并且说出工具就藏在张大娘家的柴堆里。拿到工具给关师傅。在丹凤的帮助下，小如和小宝恢复了友谊。出了关师傅家，回到鲁老板的肉铺，鲁老板回来了。买了猪肉后，和师妹两人便赶回宁优山庄了。

宁优山庄

回到宁优山庄，师父让李少游和丹凤到厨房准备酒菜，好与师伯和太乙真人叙旧。饭后待李少游收拾完毕，便与师伯等人讨论师父的病情。得知师父是被雪山上的五毒蛇精所咬伤，此乃天下剧毒，非得雪山上的冰山雪莲方可解毒。为报答师父多年的养育之恩，李少游

决心上山取药。师伯一眉道长与太乙真人在后花园分别教李少游七星剑法和太乙剑法，并将莫邪剑与彩虹剑赠予李少游和丹凤。第二天拜师父与师伯后，到市集采购了些药丸、干粮和道具，前往雪山。

雪山

往雪山的路是从山庄旁的小路往西北去，不久来到雪山下的一间茶舍，见店小二挡住上雪山之路，并告知除非先到冰店消费，否则不让路。两人只好先到冰店消费100文钱后，才得以上雪山。在雪山上走了很久也找不到入口，心想在大树下歇一歇脚，却不知不觉睡起来了。两人睡醒时，已经在一陌生的猎户家里，原来是在大树下昏睡时被猎人陆大勇救起。陆大勇得知李少游和丹凤上雪山是要采雪莲救师父时，便自愿加入他们的行列，带他们去采雪莲。

众人走了一段路，来到通往峭壁的台阶前，打败传说中的雪山神兽，得到土龙珠。在李少游跳上冰雪覆盖的崖壁采摘雪莲时，陆大勇突然消失。两人正纳闷之际，天上出现了魔飞仙，原来是李少游和丹凤的孝心感动了他，化身陆大勇来帮助他们采雪莲。在魔飞仙给了他们一颗金龙珠，并告知若收集到金、木、水、火、土、日、月这七颗龙珠，将其合璧后可得到龙珠神剑，这可是天下第一神剑。说完魔飞仙就消失了，李少游和师妹两人得到雪莲后，沿原路匆匆赶回宁优山庄。

宁优山庄

回到宁优山庄，师伯告知师父病情恶化。李少游赶快取出雪莲让师父服下，师父的病很快就痊愈了。太乙真人询问李少游回程听到什么传闻，李少游谈到一批中原人士来到祖州，并摆设擂台之事。然后要李少游和丹凤两人先回房休息，明天一早到镇上的市集去打听。接着李少游送丹凤回房，二人在互道晚安后，丹凤突然亲了李少游一下，并迅速进门将房门关上，留下李少游一脸错愕。

几天后，二人拜见师父。师父听说镇上来了一些中原的人，在镇上大兴土木，举办擂台大赛，便要李少游和丹凤前去一探究竟。

市集

来到市集，在土地公庙旁看过告示，说是秦始皇帝为求长生不老药，特遣使者徐福前来祖州寻找前往蓬莱山取药的人，因为此趟路途险阻，故在此设擂台招揽武功高强的人。看完后丹凤欲回去禀告师父，但李少游执意要留下来看比武。两人来到比武擂台前，但因人太多，被挤到台上。李少游要下擂台，但台上的人不肯，便打了起来，结果李少游一掌就把对方打下擂台下。接着上擂台的人都被李少游打败。于是，李少游便成了英雄。比武结束后，徐福大人上台宣布李少游乃是寻求仙药的人选，并设宴款待李少游。李少游不肯，徐福说若不去取药，则是犯了欺君大罪，因此不得已接下取药的事。

徐福设宴款待李少游及师父等人，并在宴上称赞李少游年纪轻轻的武功便这么好。李少游在宴上得知，前往蓬莱山取药要通过九龙神潭、寒冰门、独木桥、过天梯、龙虎天将等5关，这些关卡是居住在蓬莱山上的半月居士所设。如果能通过这5关到达蓬莱山，才可取得灵药。为了在取药路上有个照应，徐福大人特派自己的女儿徐紫若和中原第一勇士的屠龙手张总教头一同前去取药。

宁优山庄

回到山庄后，师父因病体刚愈，先行回房休息。李少游带着丹凤来到后花园。丹凤闷闷不乐，原来是为了李少游将出远门而依依不舍。李少游轻声安慰，告诉丹凤今生绝不会辜负她，丹凤这才逐渐露出笑容，两人于是一起度过一夜。

市集

第二天清晨，李少游等人到市集采购了所有路上必备的东西后，顺便去拜访关师傅。关师傅听说李少游要前往蓬莱山，于是将桥修好。接着回到宁优山庄，拜别师父和众人后，带着紫若和张总教头走镇上西南出口的路，经过关师傅修好的桥，踏上前往蓬莱山取药的凶险路途。

一行人来到一叉路口，众人不知该走哪一条路，见前面凉亭内有一妇人，便走向前去请教。此妇人为张圆圆，告诉众人该走凉亭左边的路后，见天色已晚，便警告众人前方路上有不干净的东西，还是天亮再走较好。于是邀众人到她家暂住一宿。当晚，大家在昏睡之际，突然有一黑衣人盗走紫若的钱，众人在惊慌之际发现张圆圆不见了，便怀疑黑衣人可能是张圆圆所扮。大家追了出去，在一小山上发现一把血魂剑，接着经过坟场后来到一屋前，黑衣人跳出突袭众人。打败黑衣人后，张总教头上前取下黑衣人的面罩，原来就是张圆圆。正当李少游举剑要杀她时，一脸部受伤的男子从屋内跳出攻击大家。将他打败后，张圆圆乞求放该男子，自己愿为受死。该男子陈大种乞求放了张圆圆，所有事情由他承担。徐紫若问张圆圆为何要做这种事情，张圆圆道出自己原来是被推入火坑的妓女，后来大种为她赎身，不计前嫌娶她为妻。但在一场大火中，大种为了救她，半边脸被烧伤，为了医治他，用尽所有的积蓄还不够，只好铤而走险做这种事。众人听后便将他们放了，并给了身上的一半钱。

来福镇

大家来到来福镇，想从北边的城门出城，但城门关着。守城门的官兵告知，原来城门外的森林不久前出现了一支凶猛的野兽，县太爷下令每日午时起即关闭城门，任何人不得进出。既然不能出城，只好在城中闲逛。采购完物品，大家先到客栈安歇，打听到有位自称黄术士的道士有消灭魔兽的方法，李少游就去找这位道士。在一间民宅内找到黄术士，他说要消灭魔兽必须收集到朱砂、黄纸、毛笔和劳务费 1000 文钱。于是，在草药店买了朱砂。在栋民宅里遇见一位小孩说有毛笔和黄纸，但是母亲给他练字的，如果要的话需拿糖葫芦来换。上街买了糖葫芦后，换得纸和笔。把东西交给了黄术士后，黄术士说要第二天才能把定魔符完成。

到了客栈后订了三间房，大伙各自休息。第二天李少游起床后，在门口发现了 1000 文钱。到一楼找徐紫若，她对此做法不同意。在此时传来掌柜的骂人声，原来有个老头在店里喝了 10 罐酒付不出钱，掌柜要店小二出手打这老头，众人出来解围，掌柜要求 1000 文钱才肯放人。李少游把刚才捡的钱捐出来救了那老头，老头为感谢大家，给他们一颗木龙珠和一把纸扇，说完就不见了。张教头说那老头虽然衣着破旧，但眉宇中透出一股正气，不是仙人就是武功高强的人，大家听了不以为然。在客栈里听到一有术士连夜离城的消息，连忙赶去找黄术士，却扑了个空，才知道上当了。大家在镇上多买一些药丸，然后前往魔兽森林。

魔兽森林

森林里危机重重，在树洞里穿行，打败蛇身狮头的魔兽，得到水龙珠。张教头因屡次被魔兽重创而死。两人把张总教头埋葬后继续向前。出了魔兽森林，来到怨女湖。

怨女湖

两人在湖边的大树下休息。李少游到湖边喝了几口水，用手盛些水给徐紫若。走到徐紫若近前，李少游突然脸色发青，两眼发白，晕了过去。徐紫若见状，连忙呼救。有位老翁听到紫若呼救，连忙过来帮忙。老翁说湖水中有剧毒，若不及早救治将有生命危险。两人合力将李少游扶回老者居住的望月居救治。

老翁说怨女湖水中有至阴至柔的百花奇毒，目前尚无解药可解此毒，除非有位会武功的女子愿爱上他，用内力将他体内的奇毒逼出，才能将他救活，否则三个时辰后就会经脉尽断，七窍流血而死。紫若听后表示愿意以身相救，但请老翁不要对李少游说出此事。

李少游醒后，要将身上的纸扇送给老翁。老翁见了纸扇后向追问来历，李少游说出得到纸扇的经过后，老翁说出此扇是昆仑派开创人长云居士随身之物，若要取仙药，非此扇不可。并领他到密室，见到一位不会人语的女孩——猿儿。老者向李少游说明要取长生经，途中必须先通过由天外飞仙半月老人所设下的五关严酷考验。若要通过这五关，除了智慧和武艺外，还要3件宝物：第一件是夷州岛上七色宝塔内的镇塔之物破天槌，若要通过寒冰门，要用破天槌将其敲破才能通过；第二件是通过独木桥时所需要的千年蜘蛛丝，可到澶州岛打败千年蜘蛛精得到；第三件宝物是昆仑派的镇派之宝水上飘，可持长云居士所赠的纸扇去借。身旁那位女孩是望月居士从山上捡回来的养女，名唤猿儿，当初居士在山上发现她时，已是猿猴养大的八岁小娃娃，这几年来虽不断地教她做人的礼仪，但就是不会说话。由于现值七、八月份，海上风浪大，但若要前往夷州岛，非得走水路。因此要找一个熟水路的人带路，所以让猿儿一起上路，乘船前往夷州岛。

夷州岛

到了夷州岛，上岸后远远地望见在桃花林中的七色宝塔。走出桃花林，大家往顶峰走去，来到七色宝塔前。这是一座八角形巨大的建筑，宝物破天槌置于塔顶。通过金神殿、木神殿、水神殿、火神殿、形神殿、候神殿、生神殿，到达塔顶。在石像下找到破天槌。拿到破天槌后，宝塔消失不见了。众人循原路回到岸边，乘船前往澶州岛。

澶州岛

来到澶州岛，通过飞泉瀑布，沿途拾获倚天神剑、降魔珠与花影护腕，在一片森林里发现千年蜘蛛精，将其打败后便得到千年蜘蛛丝。从原路返回，乘船前往中原。

平南镇

来到中原，由平南镇码头上岸，本想直上昆仑山，但守城官兵说需有县太爷的通行证才可出城，众人只好在镇中另想办法。来到西北方的城墙下，见到有两三个人正欺负弱书生吴念祖，众人上前相救，打跑了他们。吴念祖再三道谢，并劝大家赶快离开本镇，因为打跑的人中领头的赵公子就是县太爷的宝贝儿子。当众人正欲离开时，一群捕快把众人抓到衙门，县太爷将大家关入牢中。在牢里与吴念祖交谈，得知他家原是经营米店生意的，在本地小有名气，与本镇大富人朱员外的女儿朱茵茵定情，但一场大火把他家多年的产业烧光了，家人也相继去世。朱员外见他如此落魄，便不准女儿再与他往来，而将朱姑娘转而许配给赵公子。

但朱姑娘抵死不从，于是赵公子怀恨在心，处处找他的麻烦。此时牢房外来了一个捕头，直呼徐紫若为大小姐。此人是当年徐福的手下“铁捕头”铁三，为了报答徐福当年的提携之恩，决定放众人出去。铁三说他已有证据证明县太爷是当年轰动京城杀害36条人命的鬼见愁所乔装，根据他的调查，他们今晚可能会有所行动，于是众人便分兵两路在镇上探查。

李少游等见朱员外家大门没关，进去看到铁捕头和穷书生吴念祖昏倒在地，鬼见愁和赵公子正挟持朱员外一家，胁迫朱员外把金银珠宝都拿出来。李少游等人冲入，消灭鬼见愁，得到火龙珠。经过此事，朱员外不再反对吴念祖和朱茵茵的来往。

昆仑山

三人出平南镇，来到西北方的昆仑山。在李少游拿出纸扇要小道士代为转交后，才见到掌门人向天行。向掌门知道少游等的来意后，要众人通过昆仑剑阵才肯将水上飘借出。李少游等人接受条件，打败七位道士，破了昆仑剑阵。正当向掌门向大家贺喜之时，徐紫若突然昏倒。向掌门替徐紫若把脉后，向少游贺喜，说他将做爹了。李少游惊吓不已，待向掌门离去后，李少游请猿儿先回房，在询问之下，徐紫若说出怨女湖所发生的事。李少游表示将对她负责一生。徐紫若知道李少游与丹凤自小青梅竹马，善解人意地说，想把小孩生下后独自扶养。李少游感动之余说自己不是忘恩负义之人。当晚李少游就留下陪紫若过夜。

隔天一大早，李少游将紫若留下静养，等取到灵药后，再回来见她。然后从向掌门那里借到水上漂，与猿儿离开昆仑山往平南镇码头走去，乘船前往蓬莱山。

蓬莱山

在前往蓬莱山的途中得到许多草药。通过九龙神潭，来到寒冰门的入口。入口处贮立着两只镇兽，往前走看到有5扇被冰雪覆盖着的门。选择右边第一扇门进入，来到神像的入口处，其后有一扇冰门。被冰门挡住而不能通过，李少游取出破天槌将其敲破，便到达下一个关卡独木桥。在寒冰门可拾获达摩神腕与干将宝剑。

只见峭壁上有许多巨木做的桥，沿途拾到不少宝物，计有寒武神剑、寒冰护腕、盘古宝刀与玄武护腕。走到出口时，见到前方道路为断桥所阻，于是取出千年蜘蛛丝撒出，蜘蛛丝化成一条细线连接断桥两边，两人便走过线桥，前往下一关天梯。

两人一路往山上走，沿途发现玄武宝甲。到达山顶后发现，原来蓬莱山上山中有山，峭壁与山中山间隔着条河，于是两人走到一峭壁与白云连接处，拿出水上飘，在云上飘行。到达山中山入口处，走入山中。来到半月居门口，有龙虎两位天将挡路，两人打败两位天将，进入半月宫。半月老人已在炼丹炉等候百年，才有人闯过五个关卡，便将长生不老丹给了李少游。见他取得灵药后并未马上服用，好奇地问明原因，原来是给秦始皇服用。半月老人感动他的忠心后，另赠送一颗月龙珠给李少游，并嘱咐他快快返回，因其身旁的至亲之人近日恐有劫难，如不赶快回去，将会延误时机而遗憾终身。说完带李少游和猿儿到半月居后面，并赠李少游由千年凤凰幻化而成的飞天神鹰。这只神鹰日行千里，可载他们到任何地方。拜别半月老人后，两人乘着飞天神鹰回到宁优山庄。

宁优山庄

回到宁优山庄，山庄内空无一人，大厅中躺着师父的尸体。在师父的尸体旁发现了日龙珠，将7颗珠合璧后，只见7颗龙珠化成一把龙珠神剑。突然想起丹凤师妹为何也不见人

影。李少游四处寻找师妹下落，出了山庄，见到镇上死尸遍地。

李少游和猿儿走进土地公庙前的徐大人宅邸的大厅，只见向天行挟持徐福和徐紫若，正等着李少游回来。向天行要李少游将灵药交出。李少游对向天行说灵药是给施行德政的秦始皇服用的，向天行仰天长笑，要李少游向徐大人求证，秦始皇是不是暴君。李少游才知自己让人利用了，连徐大人也是为荣华富贵才欺骗大家的。徐紫若对父亲之所为也感到绝望。此时一个身穿黑衣的人挟持住丹凤从旁而入，也要求将灵药交出来，否则将杀了丹凤。而向天行则说不把灵药交出要杀了徐紫若和未出世的小孩。丹凤听后肝肠寸断，听不进徐紫若与李少游的解释，认定是李少游背弃了她。就在这一团混乱之际，徐福突然冲出，抢走李少游手中的灵药，并将其揉碎。向天行见状，愤怒地发出二掌分别击毙徐福和黑衣人后，再朝李少游发出一掌。此时猿儿见状奋不顾身地冲出，挡下掌气，身受重伤的猿儿躺在李少游怀中说出“猿、爱、游”三个字后就死去了。向天行转身欲跑，但怒火中烧的李少游、徐紫若、丹凤三人拾起武器，追出合攻向天行，经过一番苦战，终于杀死向天行，报了仇。

经历此事的丹凤痛感爱人变节，徐紫若为偿还父亲的罪过，各自离开了这个伤心地，而李少游为了情为了爱，再度踏入了险恶的江湖。

神剑传说Ⅱ

亚特伦斯大地正面临黑暗。神界的正邪天平保持着一种平衡，但人间又有灾难，恶魔指使的莱尔降生到世上，邪恶借着幼小的心灵得以滋生蔓延，人间世界也因邪恶的扩张而逐步遭到破坏。婴儿出生总是受到神明的照顾，以此降生邪恶也最为隐秘的。不过与此同时，世间也出现了一把神奇的剑，并出现一位英雄盖维尔，经过努力，拥有神剑的强大力量，以此消灭莱尔，铲除邪恶力量。

小木屋

盖维尔来到秘密会合地点小木屋，小屋中已有3个骑士等候，他们是克利斯、伟恩、克仁。关门后，坐在自己的座位上，会议开始了。一个月前组织收集到有关黑骑士的情报，背后可能是克伦特指使。为了揭露克伦特的阴谋，他们决定避开教皇的卫队，从秘道中穿过大厅去找教皇。此时，尼克德斯率领众卫兵杀了进来。克利斯和伟恩战死，克仁和盖维尔被俘，关在地牢中。在审判时，克仁表现英勇，为了帮盖维尔逃走而死。盖维尔面对突如其来的变化不能及时作出的反应，最终押入死牢，等待明日施用火刑。与一同关在地牢中的班特交谈，他肯帮盖维尔脱狱，不过必须答应他的要求。答应他的要求后，得到一把钥匙，从他口中可得知一些情况。

打开牢门，走到右边走廊，用钥匙打开右方牢房的门，推一下牢房右方的第一块墙壁，出现地道。地道中有许多宝箱，里头有食物、金币，但也有炸弹，因此最好不要去动它。顺着地道来到下水道，消灭下水道中的怪物后，走出下水道，进入昏暗的山洞中，打败洞中怪物，逃出山洞。

罗尼西克城

由于答应班特去找玛亨珈的书。这部书在罗尼西克城中才能找到。在这个小岛上租用马车的地方会了解地理位置。如果晚上在荒野小路上行走，会遇到一些怪物。如果遇到小青蛇，则在五步内会命丧黄泉。来到罗尼西克城，见到莱尔的母亲。此时不要去碰罗尼西克王，否则会被关进牢房，要逃出来又要费一番功夫。城的左上角房中有一地道，在地下室的左边有个宝箱。打开宝箱后，可得到传说的奇书。

路依拉城

按照班特的指示，到路依拉城去寻找厨师奈特斯翰。往西北来到路依拉城，在城中西南角的房间里可找到大厨师奈特斯翰。看来他是那括托斯组织的秘密接头人。起初向他打听那括托斯组织的聚会地点，他装作不知道。当盖维尔说出自己有玛亨珈的书后便说出那括托斯聚会的地点是在哈茨比克西南方的空屋子里(地点会发生变化)。城中大部分人都十分信仰莱尔，不然就是异教徒。

哈茨比克

哈茨比克西南方向有间小屋，这就是那括托斯聚会的地点。普蓝西斯把盖维尔拦在门外，当说出班特让他来的，路德会让盖维尔进来。路德说玛亨珈是视恶魔为神的异教徒，曾为恶魔路伽娜建立过神殿，暗中扩张势力。克斯王曾率领卫队消灭了他们，但玛亨珈却神秘地消失了，近年来出现了一批黑暗骑士，他们的真正身份是教皇的亲卫队。他们烧杀百姓，逼使人们信仰莱尔，因为只有在百姓们的众望下莱尔才会降临。因为骑士团是这个行动的最大阻力，所以盖维尔的伙伴都相继遇害。而莱尔必须借处女之身降临人世，找到莱尔必须找到那名女子。据说有一颗天国之星的宝石，它可以指引盖维尔找到莱尔的出生地。为了让盖维尔能找到宝石，路德派普蓝西斯做盖维尔的助手。天国之星这块宝石现在在异教徒法师瑞丹手中，他住在罗布伦。这个人的脾气不好，不会轻易把宝石给盖维尔，为拯救世人，必须拿到宝石才行。

罗布伦

来到罗布伦，先去酒吧找到瑞丹。但是瑞丹说他已经把宝石给丢了。在酒吧中可了解到宝石被小丑偷走了。热心的盖维尔在酒吧帮助莉莎解围，她说小丑已在两天前从楼上掉下来摔死了，在他尸体旁曾出现一个脸上有伤疤的人。为了追查凶手，盖维尔来到组合所，干掉一名蓝衣人，得到一张地图。地图上指明了毒品的产地。在酒吧中可雇佣到船长和水手，租条大船开往最北面的地方，找到毒王波顿。杀了他，提着他的人头可到路依拉城找国王领赏。如果不想领赏可直接找到杀手房间，拿走天国之星的当票，到当铺里拿回天国之星。这时脸带伤疤的人追杀至此，天国之星发出一阵阵光芒，光芒指向东南方向。

罗尼西克城

来到罗尼西克城，摆脱卫兵来到楼上的产房，此时正是莱尔的降临时刻。一阵电闪雷击，盖维尔顿时失去知觉。

异界

当恢复意识时，发现处于古怪的世界，共有3个出口。其中一个出口通向灵界的地狱入口，一个出口是灵界的地牢中。打死看守进入牢中，可找到哥林，得知他是被盖里沃和杰罗普伦所害，他们偷走了冶金器。为了报仇，哥林拜托盖维尔去完成他的心愿，并借茱丽亚的

眼睛亲眼看到。答应他的请求后，就知道如何得到通行证回到地面。在转世前可在两艘船的附近找到地图和船长日记。在日记中记载着传说中的剑和墓地。第三个出口只会遇到攻击。进入地狱后要出示地牢的通行证，通过地狱后又见天日。

罗布伦

不知这段时间地面上发生了什么情况，于是到处打听情况。不久后来到当日的罗布伦，在酒吧里又一次遇见莉莎，没想到这一段时间内莉莎已经成为一个真正的魔法师。为了给父母报仇，她决定跟着盖维尔。那括托斯组织是唯一可了解的线索，由于聚会的地点不定，因此还得去找那个厨师。找到厨师后才知道已经过了 7 年，路德也将要解散这个组织。

见到路德，他们都大吃一惊。这 7 年里，莱尔在一个小岛上降生了。小岛受着某种神秘力量的保护，普通人难以接近。而普蓝西斯为了寻找派萨传说中的神剑也不幸遇害。传说只有这把神剑才可以对付莱尔。为了能够更详细地了解有关神剑的事，只能先去普蓝西斯的家中。

哈茨比克

普蓝西斯的家也在哈茨比克，到他家中会找到日记，上面记载着一些神剑的传说。找到墨依俄，灵界的入口在精灵湖。有关入口的事还需找到住在森林里的莫里，得知每天晚上十二点会出现入口，但时间有限，地点也不固定。由于以前已经去过灵界，也得到船长日记和地图，所以也就无需此行了。但是为了更清楚地了解派萨人的剑的传说，则有必要去一下派萨岛。

派萨岛

可以到罗布伦的酒吧中找到上次雇佣的船长，租船开往派萨岛，找到族长阿布里奴，得知派萨古老的传说。族长鼓励盖维尔去找那把神剑，作为一个拥有神剑的英雄去铲除莱尔。这时西普也加入盖维尔的行列。

哥林蒙害是个谜，必须要查清真相。到达墓地，在墓地的右方倒数第二排第七个坟墓便是哥林的坟墓。打开坟墓可得到哥林的戒指，然后去波罗比安查明凶手。来到哥林的家中，在他的地下室里发现一个耳环。找到杰玛鲁，发现他少了一个耳环，而那个耳环正是哥林发现的。但杰玛鲁不承认。回到旅馆休息后，杰玛鲁追杀过来，杀了他后在他家的地下室中可找到哥林的冶金器。用哥林的耳环运作机器，但是机器做出的不是真正的金子。按哥林的嘱托把冶金器给炸掉。

想要和哥林联系必须要找到心灵复兴会的会长茱丽亚，她具有特殊的能力，可召唤到哥林之魂。想要帮忙，必须加入心灵复兴会，但须有教皇的党员证，还要有心灵复兴会的会员证。找波拉告诉他盖维尔是普兰西斯的朋友，他便会帮着伪造一份党员证。要得到会员证要有很高的信仰，可到教堂里多祷告几次。得到两证后，就可知道心灵复兴会开会的地点在德西安北面的屋子里，每天晚上九点开会。

德西安

在九点前到达德西安，向屋前卫兵出示证件，便可进屋中参加会议。茱丽亚答应召唤哥林的亡魂，但是由于她的身体不太好，所以召唤时间不能太长。当哥林的亡魂出现后，告诉他凶手是杰玛鲁，冶金器也给毁了。此时哥林帮盖维尔消灭掉诺伦岛的保护力量，召唤很快

就结束了。

为了知道古大陆准确的位置，可在德西安的图书馆中查找有关大陆的资料。不过说明古大陆准确位置的资料是古代文字，而第二部分又被史宾诺的学者维特彼德借走了，要得到完整的资料看来只有去找维特彼德。

史宾诺

来到了史宾诺找到维特彼德，虽然他借了资料，但由于他的妻子失踪了，所以他无心帮盖维尔的忙。来到哥斯家，得知哥斯家闹鬼，并且他的小儿子艾迪行为异常，不说话。为了驱走鬼魂，必须得到灵媒山塔娜那里要到人形娃娃。把人形娃娃交给哥斯后，他家恢复正常。此时可从艾迪那里了解到梦中的情况。原来是医师玛尔赛搞的鬼。找到玛尔赛后，他并不认帐，只能回到哥斯家中等候。不出所料，医师在夜里偷偷潜入了哥斯家中。杀了医师后，得到他的地下室钥匙，救出朱利拉。维特彼德找到妻子后十分高兴，但是不要告诉他杀莱尔的事，因为他信仰莱尔，否则他也不会帮忙。维特彼德同意与盖维尔同行，他说泰森那里有颗水晶球。

德西安

泰森住在德西安，所以必须先去德西安。从泰森和维特彼德那里得知古代的历史、地震前后的事、神剑的传说、王的坟墓、派萨教的仪式等事情。得到水晶球后，由于其余的几颗在亚特伦斯大地的北方、东方和中央的山脉洞穴中，因此前往亚特伦斯岛。

亚特伦斯岛

亚特伦斯岛中有许多洞穴，每个洞穴中都有许多鬼怪，宝箱中还有许多炸弹。得到 4 颗水晶球后赶往沙漠，在坎南找到老朋友瑞丹，在他的身上可得到最后一颗水晶球。由于从泰森那里得知王的坟墓在沙漠中，收齐了 5 颗水晶球，便向沙漠进军。

沙漠

来到沙漠，找不到温。从沙漠中的小木屋中的老人那里打听到温的事情。温不是怪物，而是上古的精灵，住在沙漠的金字塔里。他常在中西部出现，只有跟踪他才能找到金字塔。在和他交战时不要打死他，留着机会让他逃走，在濒死的状态下他才会逃到金字塔。在跟踪时要跟踪得紧一些，否则又要重来一遍。

金字塔

进入金字塔后，金字塔文字地板走法是北北东东东北北西西西北北东东东东北北西西西西西西南南南南南西西北北北北北北北东东东东北。在和国王的守护者打斗时使用水晶球，打败它后，可解除海底世界的封印。金字塔的二楼有个厅，进入厅中便可听到神的声音，如果回答正确可进入英雄的墓。

英雄的墓

在英雄的墓中的迷宫里找到神剑后，遇上神剑的守护者。激烈战斗后，杀了守护者。看到传说中英雄化身成的神剑浮在空中。当盖维尔靠近神剑后，旁边会冒出 8 道泉水，在 8 道泉水上各有一把剑，其中只有一把剑是神剑，选错了会死掉。右上角那把才是真的。得到真剑后可顺利回到亚特伦斯大地。

亚特伦斯大地

由于哥林的帮忙，在诺伦岛四周的保护力量已经全部被消灭。乘船来到罗布伦，这次不必雇佣船长和水手，因为已经有多次航海的经验。打开船帆便可以选择目的地诺伦岛。

诺伦岛

诺伦岛上有个小孩，他就是传说中的魔鬼化身莱尔。当盖维尔选择战斗时，他会立刻逃走。赶往莱尔住的教堂，杀了守护他的人，可得到钥匙，但找不到莱尔。出了屋子往西北方向走，在一间小屋子里发现莱尔。无论杀不杀莱尔，都已完成英雄的使命。

生死赛车

POD



一、游戏简介



这是由法国 UBI Soft 公司推出的一款赛车游戏。游戏支持奔腾 MMX 芯片。游戏画面为 800×300 的高分辨率。游戏采用了先进的 3D 游戏引擎。UBI 软件公司称这种引擎为“前置运算位置引擎”，对赛车将要经过的场景进行前置运算而迅速生成，同一些即时运算生成的 3D 场景相比，速度要快不少。UBI 公司声称，只要机型足够好，在没有 3D 加速卡的情况下，游戏可达到每秒 32 帧的运行效果，如果再加上一块 3D 加速卡，则可以达到每秒 80 帧。游戏可支持各种高性能的 3D 加速卡，包括 MCA 系列、S3 的 VirGE、ATI、3DFX 等不同厂商的 3D 加速芯片。

游戏使用杜比环绕立体声效果，这虽不是一项新鲜的游戏技术，但在赛车游戏中还是首次使用。游戏中的各种音响效果带来强烈的现场感觉。对手的赛车高速从身边飞驰而过时，闭眼倾听赛车的引擎声由远到近，又由近到远的过程，就像是到了真正的赛场；当进入隧道时，引擎发出的声音、赛车高速奔驰掠起的风声，隧道中的回声交织在一起，让人难辨真伪。因此，杜比环绕立体声运用在赛车游戏中，可说是物尽其用。

二、完全攻略

土星曾是个美丽的地方，由于一次意外的事件，出现了一种可怕的病毒。由于太空船上只有一个座位，人们为了逃命，纷纷把自己的赛车改造成先进的赛车，谁能第一个跑出去就能活下去，……

风格独特的场景

游戏中有些赛道的场景设计给人一种很特别的感觉，在场景用色方面不拘一格，使用了各种不同的色彩来渲染，创造出了一种与众不同的氛围。不过，这种花花绿绿的涂色也给玩家制造了不少的麻烦，以致在有些赛道让人在远处不能分清行车的方向，要驶近才看得清。

游戏的光影效果十分真实。街道上街灯投射下的光影给人一种冷冷清清的感觉。在有些赛道，常常可以看到其他车手留下的赛车残骸，让人感觉到这个速度世界的残酷无情。

赛道

游戏中总共有 17 条风格各异的赛道。在每个赛道，都有一条或者几条捷径，玩家可以通过这些捷径超越对手，不过，要小心有些路会将你远远落在对手的后面。在这些千奇百怪的赛道中，玩家要应付各种随时都可能发生的意外情况。在有些赛道中，玩家还需要驾车飞越断桥。从网上还可下载新的赛道。

赛车

游戏中共有 8 辆奇形怪状的未来型赛车，每辆车在外形和技术参数上都有自己的鲜明特色。其中 Scorp 赛车的样子像只蝎子，外形庞大，却有惊人的速度和防御能力，不过其转向、刹车系统极差，如果在转弯时与其他赛车相撞，极容易翻车。Dopple 像只小甲虫，重心低，在稳定性和转向能力上数一数二，但马力太弱，速度提不上去。

游戏提供参数调节功能，可对各部件的灵敏度进行调整，包括加速性能、刹车、档位等等，以便适应各种不同的赛道。但各项参数的总和是不变的。游戏还有试车功能，感觉不好还可重新换车。

连机对战功能

游戏的连机对战功能十分的强大。包括两个玩家之间的同机分屏对抗，2 到 4 人的直接并口连线和调制解调器连线的 24 人对战、8 人局域网网络对战、国际互联网及 Intranet 网 28 人对战，让每一位玩家感到满意。

控制

游戏极易上手，四个方向键足以搞定一切。在 EASY 模式中，有经验的玩家可以轻轻松松地拿到较好的名次。

游戏模式

游戏提供了几种不同的游戏模式，有单赛道、冠军费、决斗赛、时间赛和团体赛。这些赛制与其他赛车游戏大同小异。其中团体赛只限于连线对战。玩家可以选择自己的拍档，同其他的对手进行速度较量。这种赛制要考验玩家之间配合的默契程度和协同比赛的能力，可不能只顾自己。

游戏的冠军赛分为普通赛、自定义赛制和随机赛。普通赛和那些拉力赛、一级方程式的赛制的规则一样；自定义赛制让玩家可以自己选择赛道，并决定各赛道的先后秩序。随机赛

又分为随机赛车、随机赛道和随机冠军赛等模式，顾名思义，随机赛将由电脑选择玩家的赛车和赛道，这对一些喜欢神秘的玩家来说，是一个不错的选择。

还可以选择每条赛道的比赛圈数。从最少的 3 圈到自由赛车(Free Run)，及影子模式(Ghost Mode)。

自由赛车模式中，每条赛道的比赛圈数不定，这种一旦开始便不知何时结束的赛车可能会让一些极富耐心和喜欢探险的玩家所喜爱。

游戏中的影子赛车模式指的是从 UBI 软件公司的网页下载一个记录着其他玩家最佳记录的赛道，然后和他的影子一较高低。这让一些喜欢挑战极限的玩家可以大展身手。玩家还可以对游戏的难度进行调整。在各个难度模式下，对手的智商都不同，玩家的赛车也有一些诸如破损程度等的数值限制。

其他

如果对游戏中提供的赛道、赛车感到厌倦，还可以到 UBI 公司的国际互联网主页免费下载新的赛道和赛车，地址是 http://www.ubisoft.com。这样，将让玩家保持对游戏的新鲜感，这是 UBI 公司的一个创新、有效的举措。如果玩家对自己的实力有自信的话，也可以把记录着自己最佳成绩的赛道上载到 UBI 公司的主页上，让你也成为别人赛道上的影子。

三、游戏心得

在游戏中输入以下键可得到相应的秘技：

CRASH：没有冲撞；

GARAG：修复车辆受损的地方；

HOULIGAN：来个小惊喜；

LABEL：显示其他车辆驾驶者的人名；

MAP：打开地图，按 F9 可看到对方车手在地图的位置；

RETRO：开启后视镜。

在设定选单中输入“VALAY”可改变难度和损害度。

在赛道选择时输入“MIRROR”可得到相反的赛道。

在开始比赛时输入“SCRNSHOTD”，这样按下 Alt + F12 可截图。

圣域争辉

一、游戏简介

这是一款由大宇资讯 Mideal“理想果子”小组首作的角色扮演类游戏。游戏有大量动画，容量为 2CD。游戏画面采用 45°视觉画面。游戏难度不是太大，不必刻意练功升级，主要特点是游戏的故事剧情。游戏中地形的高低会影响施法攻击的效果。例如使用魔法时，站在比较低的位置较有利；采用物理攻击时，站在比较高的位置能对敌人造成比较大的伤害。

二、完全攻略

在一个战乱的年代，和平的克尔威王国受到强大的提斯本王国的侵略而亡国。在克尔威王国的一个名为阿尼亚的小村里，流传着一个传说："每当克尔威王国受到外来的侵略者的攻击之时，克尔威王国的守卫神狼王必会现身，以其无可匹敌的力量，带领克尔威王国从黑暗迈向光明。"从战乱中逃出来的班是克尔威王国的王储，为了复兴克尔威王国，在民间组成了一支游击队，并以狼军命名。一方面不断集结有力的同伴，另一方面则和强大的提斯本王国对抗。

序章

艾雷克和西尔法遇到四处寻找班王子的提斯本士兵，双方一言不合，即发生冲突。

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：我方全灭。

我方兵力：艾雷克、西尔法。

敌方兵力：士兵 2 人。

善加利用西尔法的巨魔剑和艾尔克的魔焰术就可以轻松过关。

王族战士

班王子遇到追捕他的提斯本军队，双力展开一场恶斗，玛雅也随后赶到。

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：我方全灭。

我方兵力：班王子、玛雅。

敌方兵力：士兵、射手、剑士。

如果班被打伤(HP 为 0)的话，水战神莉娜会出现阻止提斯本军伤害玛雅等两人，并留下一本魔法书和妖精甜浆。由于敌人会被催眠，把握这段时间施加巨焰术，干掉大部分的敌人，再去捡莉娜留下的物品，很容易就过关了。此关可故意让班被打死，这样可以多得到一本很好用的魔法书。

相逢

班王子首次与西尔法一行人相遇。

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：我方全灭。

我方兵力：玛雅、凯丽、小可、艾雷克、西尔法、班(如果没有被打伤的话)。

敌方兵力：士兵、射手、剑士、铠甲武士。

击败铠甲武士可以获得力量之素(提升攻击力)，所以这家伙不要摆在最后才干掉。用大范围攻击的魔法，在杀敌时连带杀死地图右上角的那只羊(不能直接攻击)，再杀死出来复仇的小鸡和小狗，可得到意想不到的物品。

山坡上的战斗

提斯本军遇到在树底下谈情说爱的艾雷克和凯丽。

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：艾雷克或凯丽死亡。

我方兵力:艾雷克、凯丽。

敌方兵力:士兵 3 人。

由于队友间不能有人伤亡,因此行动要谨慎。艾雷克的行动能力较强,不过应该配合凯丽的行动(以身体挡在凯丽前面攻击,凯丽则在后面大施魔法),要注意的是不要贸然冲入敌阵以免惨遭横死。

毁村之战

西尔法守护克利雅村。

无胜利条件。

我方兵力:西尔法和士兵 5 人。

敌方兵力:卡缪、拳斗士、射手、士兵。

这一关一定会被打败,因此只要先派愤怒的士兵击败拳师,让西尔法去捡宝物即可。

狼军源起

掠夺提斯本军的粮草。

胜利条件:敌方全灭。

失败条件:15 回合内未取胜或我方全灭。

我方兵力:班王子、玛雅、凯丽、小可、艾雷克、西尔法、拿斯、亚伦、剑士、士兵、弓箭手。

第一回合只有班王子和两名剑士出现,先从最弱的敌人砍起。干掉艾伯特以及重铠兵各可得到一本魔法书,所以这两个人最好尽早解决。

风战士蓓丝

蓓丝在墓园里吊唁亡父,遇到前来挑衅的缇卡。

胜利条件:缇卡战败、敌方全灭。

失败条件:蓓丝战败。

我方兵力:蓓丝、伊莎贝、风精灵、亚伦、剑士、凯丽、艾雷克、西尔法。

敌方兵力:缇卡、巨斧兵、射手、士兵、魔兽、僵尸。

由于最靠近风之女剑士的巨斧兵移动缓慢,因此采用边向后退,顺便用风刃术攻击的且战且走方式就可以安全地干掉巨斧兵,这时,风精灵等强援也差不多可以赶到战场了。缇卡不敌后,会施咒把所有士兵变成魔兽及僵尸,打死这些怪物可以得到不少的宝物,所以在打死了右边的怪物之后,可以好整以暇地捡拾这些宝物并使用它们,静待左边那 4 只僵尸。

巫女

班一行人在路上遇到有人准备残杀无辜少女,当然是见义勇为,挺身而出了。

胜利条件:7 个回合内打败乔。

失败条件:作战超过 7 个回合或我方全灭。

我方兵力:班、玛雅、拿斯、西尔法、蓓丝、伊莎贝、亚伦、凯丽、艾雷克。

敌方兵力:乔、拳斗士、射手。

由于这一关作战超过 7 回合即宣告失败,因此不可恋战,一定要在乔进入攻击范围后尽快击杀。

月神之谜

西尔法一行人接受索妮邀请来到其部落，雷伯尔发现西尔法身上带的项链后大惊失色，借故离开，暗地里密报通知提斯本人前来围捕。

胜利条件：击倒阴谋分子。

失败条件：我方全灭。

我方兵力：索妮、艾雷克、凯丽、拿斯、西尔法、德丝、亚伦。

敌方兵力：雷伯尔、重甲兵、盗贼、巫师。

这里除了盗贼以外的家伙身上都有好东西，因此建议尽可能在捡完所有宝物和魔法书后再砍死盗贼。

月神之门

索妮带领西尔法等人来到传说中的狼王城，守城冥鬼出现。

胜利条件：打败冥鬼。

失败条件：西尔法战败。

我方兵力：索妮、杰斯、艾迪克、凯丽、拿斯、西尔法、蓓丝、亚伦、伊莎贝。

敌方兵力：冥鬼、邪灵、僵尸、骷髅兵。

僵尸和骷髅兵砍死后会再生，因此他们不是你的攻击重点，只要将冥鬼送回地狱即可。

狼王神殿

大败冥鬼后，封印之门大开，巫妖出现。

胜利条件：打败巫妖。

失败条件：西尔法战败。

我方兵力：索妮、杰斯、艾雷克、凯丽、拿斯、西尔法、蓓丝、亚伦、伊莎贝。

敌方兵力：僵尸、冥鬼、邪灵、骷髅兵、巫妖。

敌人虽然怪物众多，但是并不会积极地前来攻击你，所以一开始可以兵分两路就近将两旁的僵尸消灭。等双方会合，进入大殿后，谨慎应战，马上就可以得知狼王传说的真相了。

狼王冢

西尔法一行来到历代狼王的墓系。西格尔得知狼王封印已被解开，派卡缪前来追杀西尔法。

胜利条件：打败卡缪。

失败条件：西尔法战败。

我方兵力：西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、蓓丝、亚伦、伊莎切、索妮、杰斯。

敌方兵力：牛角兽、半人马、食人鬼、棒槌怪、肢解妖、卡缪。

虽然这关打败卡缪就算获得胜利，但是卡缪被打败后会立即召唤穆尔出现。因此旁边的喽罗还是尽可能的在打败卡缪之前清除较好。

巨兽穆尔

卡缪不敌，呼唤出巨兽穆尔来抵挡狼王的进攻。

胜利条件：击败穆尔。

失败条件：狼王西尔法战败。

我方兵力：西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、蓓丝、亚伦、伊莎贝、索妮、杰斯。

敌方兵力:穆尔和上一关没有杀光的怪物。

穆尔的法术十分强大,在他出现时,队员不宜太过集中,否则死伤会十分惨重。攻击这头巨兽最好能够一鼓作气在一两回合内将它打倒,如果不能在一、两个回合将它打倒的话,它可能又马上补血升级,要获得胜利就不容易了。一些使用点数四、五十点的魔法对它只能造成数十点的伤害,所以,善加利用刚刚捡到的伤害性药水(例如狂沸魔泉、雷电水瓶、极冻冰露等),是获得胜利的关键。

尊贵的小丑

探子回报班的弟弟安迪已经自立为王。为了顾全大局,班王子决定承认安迪的政权。

胜利条件:败给克尔威王安迪。

失败条件:击倒克尔威王安迪。

我方氏力:班王子、玛雅、西尔法、艾雷克。

敌方兵力:克尔威王安迪。

本关只是为了取得与安迪的合作,只能乖乖挨打。最好不要使用回合结束的指令,这样队员休息时还会补血,如果觉得安迪砍得太慢,不妨互掷伤害性药水可以会输得快些。此关剧情设定班和玛雅不能加入战斗,只要对他们使用上一关得到的物品,如狂沸魔泉或雷电水瓶等,他们就能行动了。

矿场要塞(1)

班王子等人为了复国大业前来夺取此一矿场要塞,以取得制造武器的原料。

胜利条件:击败史考特。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:班王子、玛雅、西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、蓓丝、亚伦、伊沙贝、索妮、杰斯。

敌方兵力:史考特、弓箭手、剑士、士兵、铠甲兵。

虽然敌人人数众多,但是威胁不大,尽量在每一回合消灭一定数量的敌人,消灭敌人远比泛泛地对每个敌人造成伤害来的重要。

矿场要塞(2)

乔对史考特偷偷放走奴隶的做法极为不满,率领一队人马前来刺杀史考特。

胜利条件:打败乔。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:班王子、玛雅、西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、蓓丝、亚伦、伊莎贝、索妮、杰斯。

敌方兵力:乔、盗贼、拳斗士、铠甲兵。

如果此时位于战场的中间,可先消灭战场右边正向你逼近的铠甲兵,不过最好不要冲上楼梯,善加利用地形差可以让魔法更有威力。本关会有两个新角色加入,法兰克有很好的抗攻击能力,近身攻击的威力极为强大,西顿则有不错的施法能力。可以用这两个人就近捡拾守护之素。这一关的敌人死后会留下不少能够提升属性的东西,如神光之素(提升精神力)、守护之素(提升防御力)等等。乔这家伙会死守在原地不动,在前往攻击的过程中正好可以好好利用这些宝物来提升队员的属性。

雪原之战

克尔威军气势如虹，大大遏止了提斯本军的气焰，两军相遇于雪原之中……

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：我方全灭。

我方兵力：班王子、玛雅、安迪、西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、蓓丝、亚伦、伊莎贝、索妮、杰斯。

NPC：女剑士、女法师、巨斧兵、重铠兵、狼军剑士、弓箭手。

敌方兵力：乔、凯因、法蒂玛、达利、重铠兵、重骑士、弓箭手、士兵、巫师、剑士、巨斧兵。

这是一场比较大型的战役，不过由于敌人比较集中，又位于上风处，使用大范围的魔法配合 NPC 的攻击大概在四、五个回合内就可以解决大多数的敌军。这一关也有不少有提升属性物品的敌人，趁这个时候好好提升自己的属性。值得注意的是班以及玛雅在这一关以后即将离开玩家的控制，所以在这一关结束前最好能够将他们身上的魔法书转移到其他人身上。

第诺尔平原

克尔威军兵分两路展开复国行动。今日，狼军与安德鲁的军队对峙于平原之上……

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：我方全灭。

我方兵力：西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、亚伦、索妮、杰斯、小可。

NPC：拳斗士、重铠兵、狼军剑士、弓箭手。

敌方兵力：安德鲁、凯因、重铠兵、重骑士、弓箭手、巫师、提斯本骑兵、士兵、巨斧兵。

巫师的魔法会造成大规模的伤亡，所以应该列为优先狙杀的目标。另外，由于 NPC 有就近攻击的特性，所以攻击对象应该以最接近 NPC 的敌军为优先考虑，多多配合 NPC 的行动才能在伤亡最小的情况下获得胜利，本关也有许多可以增加属性的物品。

断后

由于安迪不负责任的脱逃行动，使得克尔威军遭到了惨痛的挫败，蓓丝为了掩护友军安全的撤退，决定留下来与追杀而来的敌军决一死战。

胜利条件：敌方全灭或缇卡战败。

失败条件：我方全灭或蓓丝战败。

我方兵力：蓓丝、风之女剑士。

敌方兵力：缇卡、巨斧兵、提斯本士兵、弓箭手。

这一关只要能够将缇卡干掉就胜利了。要干掉缇卡最简单的方法就是善用风之女剑士身上的狂沸魔泉，只要 3 瓶缇卡就差不多上西天了。当然好好保护蓓丝也是十分重要的。

复仇之舞

看到亚伦之妻伤痛欲绝的样子，西尔法再也抑制不住心中的愤怒，决定刺杀安迪以泄心中之愤。

胜利条件：击杀克尔威王安迪。

失败条件：我方战败。

我方兵力：狼王西尔法、伊莎贝。

敌方兵力:安迪、士兵。

在这一关中,西尔法体内的狼王力量觉醒,砍杀安迪是一件轻而易举的事情。

血债

狼军化悲愤为力量,转眼间已经攻到提斯本的老窝。

胜利条件:打败守将安德鲁。

失败条件:我方战败。

我方兵力:狼王西尔法、艾雷克、凯丽、拿斯、杰斯、索妮、小可、伊莎贝、法兰克、西顿。

敌方兵力:安德鲁、士兵、拳斗士、剑士、巫师、巨斧兵、铠甲兵、弓箭手、司教、骑兵、重骑兵。

在狼王的强大威力下,尽管敌众我寡,但是要击倒安德鲁也不是困难的事情。一开始时先由狼王施加鲁娜祝福。队员的分布不要太过分散,敌人在我方的巨岩、旋风交加之下,再补上几刀很快就呜呼哀哉。本关打到一半时,立誓改邪归正的盗贼 7 人组便会出面要求加入,答应他们则获得援助,如果拒绝了他们,他们会立刻翻脸成为你的敌人。不管有没有答应加入队伍,对后续的剧情发展都没有影响,所以不妨以实际情况来决定是否答应。

水神之章(1)

击败安德鲁后,一行人抱着复杂的心情来到了提斯本的首都。

胜利条件:击败莉娜。

失败条件:我方战败或西尔法阵亡。

我方兵力:狼王、艾雷克、凯丽、拿斯、杰斯、索妮、小可、伊莎贝、法兰克、西顿。

敌方兵力:剑士、铠甲兵、弓箭手。

这几个小喽罗当然抵挡不住气势如虹的狼军,在巨风狂焰的魔法攻击下,这些家伙就像纸糊的老虎一样。打败这些小角色后,提斯本巫女会出来劝阻,紧接着莉娜就会出现了。

水神之章(2)

提斯本巫女止不住愤怒的狼军,莉娜亲自出面劝阻。

胜利条件:击败莉娜。

失败条件:我方战败或西尔法阵亡。

我方兵力:狼王、艾雷克、凯丽、拿斯、杰斯、索妮、小可、伊莎贝、法兰克、西顿。

敌方兵力:莉娜、土精灵、水精灵。

狼王强大的威力不是几个小精灵所能抵挡的,在仲裁烙印和其他强大魔法攻击的配合之下,这些精灵毫无反抗之力就被歼灭。莉娜无奈只好退回城里命守军加强戒备。

宫廷之战

狼王等带着满腔的仇恨准备进入宫殿,寻找迪奥复仇。

胜利条件:敌方全灭。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:狼王、艾雷克、凯丽、拿斯、杰斯、索妮、小可、伊莎贝、法兰克、西顿。

敌方兵力:弓箭手、巫师、士兵、巨斧兵、剑士。

在这一关很难避免有点小伤亡,不过还是遵循以静制动的原则,在彼此的魔法配合下,

消灭敌人也不是一件太困难的事情。必须注意的是等级越高的敌人死后留下的物品越宝贵,所以照着等级高的人先攻击。

黑暗魔障

迪奥在水魔神莉娜的掩护下逃离,激愤难平的狼王接着寻找哈格尔作为复仇的对象。

胜利条件:击败哈格尔。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:狼王、伊莎贝、水精灵、土精灵、火精灵、风精灵。

敌方兵力:哈格尔、女法师、食人鬼、蓓丝。

在四大精灵的协助下,只要使用四大精灵最强的魔法,一个回合内就可以击败哈格尔。

对决哈格尔

哈格尔眼见不敌,召唤出黑暗魔物来做最后的抵抗。

胜利条件:击败哈格尔。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:狼王、伊莎贝、水精灵、土精灵、火精灵、风精灵、狼军女剑士、狼军重铠兵。

敌方反力:哈格尔、女法师、女巫、白骷髅、半人马。

在第一回合内一定要尽可能的消灭那两个女巫(先施展仲裁烙印,再配合风精灵及水精灵的魔法就可以轻易达成这个目标),以免有太多敌人同时施法而造成我方的惨重伤亡。遇到哈格尔使用恶灵附身的法术时,全队除了狼王以外的队员都会失去行动能力,使用狼王的鲁娜祝福可以破解。

黑色的复仇

击败哈格尔并不能使狼王仇恨的心平静下来,狼王脱离盟友,独自在外招兵买马,与盗贼为伍,以血洗提斯本各地的村庄来发泄心中的恨意。一日,来到特尔诺顿村……

胜利条件:打败盗贼。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:艾雷克、凯丽、莉娜、迪奥、拿斯、杰斯、小可、伊莎贝、法兰克、西顿。

敌方兵力:狼王、盗贼。

这一关其实只是交代剧情的一个过场,随便打一下就结束了。

对峙的爱恨

西尔法依旧无法接受迪奥的解释,双方约定在战场上为这场恩怨作个了断。

胜利条件:打败狼王。

失败条件:我方全灭。

我方兵力:艾雷克、凯丽、莉娜、迪奥、拿斯、杰斯、小可、索妮、法兰克、西顿。

敌方兵力:狼王、盗贼、拳斗士、弓箭手、半人马、骷髅、巫妖、肢解妖、棒槌怪、食人鬼。

这是游戏的最后一关。离你最近的盗贼没有太大威胁,但以后的敌人越来越强,要把力量留在对付狼王上。攻击狼王时,务必在一个回合内将他打败,否则就不容易取胜了。

三、游戏心得

(1)传递魔法书会浪费一个回合,但是当捡到魔法书时可以顺便传递魔法书,所以好好

的利用这个机会。每个有高魔法点数的人最好配备一项可以进行大范围攻击的魔法。可以进行大范围攻击的魔法有:强巨风术、强旋风术、强冰击术、强冰霜术等。

(2)魔法书多半是由死掉的敌方巫师等人物身上取得。

(3)每次使用魔法师,地图上会出现所选定魔法可影响的范围,当然是影响的范围所能涵括的对象越多越好了。

(4)每次一些只剩几滴血的敌人,很有可能在下一回合随便施个法,或者砍你一下就可以提升等级,一下子又生命值全满。所以在每一回合都要注意哪些敌人已经快要完蛋了,赶快补他一脚,将它消灭。

(5)有时候可能无法一次就赶到可以攻击敌人的范围,这时候最好不要闲着作防御。没事的时候施个大回复术之类的法术都能够提升等级。施法的范围越广,提升等级越容易。不要舍不得使用物品。头次玩的时候,玩到快结束才发现有很多的物品都没使用。虽然即使不使用任何物品也能够过关,但是不用这些东西无异于暴殄天物。物品中最好用的是狂沸魔泉,一次可以造成250点的伤害,对付头目级的人物特别好用。

(6)尽可能先击败高等级的敌人。高等级的敌人死后通常会留下一些很有用的物品,所以,在情势允许的情况下,尽可能先对这些角色下手。

太阁立志传

一、游戏简介

这是由光荣公司于1993年推出的SLG类游戏,第三波公司推出汉化PC版。游戏描述的是丰臣秀吉这个日本历史上出身贫寒但权势最炫赫的人物。自12世纪末叶源赖朝首创幕府以后,祭礼权在贵族,军政实权却落于武士之手。而丰臣秀吉官至太政大臣,为人臣之极、贵族之首,但同时无征夷大将军之名却有征夷大将军之实,统领着天下诸候。这是空前绝后的一代枭雄。

二、游戏内容

秀吉其人

日历天文五年(西元1536年),秀吉诞生在东海道尾张国中村的一个贫苦农民家庭。父亲弥右卫门曾在尾张最大的豪族织田氏手下做过足轻(步卒),母亲名叫阿仲。秀吉年少时长得又瘦又小,却上窜下跳一刻也不得安静,所以村里人称他为“日吉丸”(日本民间传说中的猴精)。日吉很小的时候,父亲就病故了,母亲改嫁给同村的农民竹阿弥。因为同后父不和,日吉被送到寺里做了小沙弥,但不久就逃走了。他沿街乞讨,做针线小买卖,给骏河的武士松下嘉兵卫当仆人,一直到18岁才又回到尾张,通过熟人介绍,当上了人称“尾张大傻瓜”的织田信长的仆人,工作任务是每天焐暖草鞋,给要出门的主人穿上。织田信长对这个仆人格外重用。他曾经叫日吉负责修筑清州城墙,管理府衙里每日使用的薪炭,而独具商人头脑的日吉都圆满地完成了任务,并且节省下许多开支。 1560年,秀吉被提拔为足轻头(步兵

头)，从庶民变成了武士。为了符合武士的身份，他给自己起了个姓氏叫“木下”(古代日本，只有贵族和武士才能有姓，平民百姓只配有小名)，并在小名藤吉郎后面，加上个大号秀吉，称作“木下藤吉郎秀吉”。游戏即从那一年的5月17日开始。

游戏的控制画面

游戏的主控画面右侧最上面显示年月日，中间是主人公所在地区的名胜景观，再下为日本地形图，可显示主人公当前所在位置。也可取机能中的情报切换指令，切换为人物情报。屏幕左侧是一幅大地图，上有山川道路，有各式村镇城堡，还有人物和军队在即时行进。地图下方显示时间、天气。并有7个指令功能块。

游戏的指令

游戏有7类指令，包括：

(1)村镇移动，可以调出村镇一览表，点定某镇，主人公即可自动前往。

(2)城堡移动，类似于村镇移动。

(3)对话，与相邻武将对话，可借此获得各类有关情报。

(4)情报，包括势力情报、人物情报、军团情报、大名情报、城防情报、携带物品和组织图。

(5)攻击，当主人公独自行走时，可向相邻武将挑战，当指挥军团行进时，可对相邻军团或城堡发动攻击。

(6)进入，身在村镇中时，利用此指令可直接进入商店或民居。

(7)机能，包括储存、载入、忍者报告、背景音乐、等待、动画、情报切换和结束。

战争

军种分步兵、骑兵和枪兵三类，指令包括移动、攻击(平常攻击、突击和射击)、等待、情报(战况、武将)、鼓舞(提升己方士气)、策略(挑衅、威吓、威吓射击和诱降)、撤退、委任共8项。战争中士气值非常重要，直接影响到攻击力、守备力和机动力；而当某一支部队被歼灭或被迫撤退后，全军的士气都会大幅度下降。因此先集中兵力攻击一支敌军就不失为无敌的妙策了。

个人能力

在各次会议期间，要着重培养藤吉郎个人的能力。个人能力一是学习剑术、筑城、辩才、谋略、绘画、茶道等技能；二是劳作，既能赚钱，又能提高马术和枪术等能力。技能的提高与野心值有关，如果选用枭雄型，一般劳作一两天就有效果。如果选用能吏型，有可能要干十好几天才能见效。劳作过程中体力会下降，尤其是学习制造步枪，如果下降到30以下，就必须到医院去治疗，或到旅馆或回家睡觉。在野地里瞎转一整天，体力值也会自动有少许上升。

学习剑术，要向武力只比自己高1至4点而战术等级较低的将领学习，如果能在10个回合内占据上风，即可提高大约5点的武力值，否则白消耗体力却一无所得。钱赚多了要购买武器，身佩优良的武器就可以向武力高出自己甚多的高手挑战了，如果战术等级高出对手许多，又持有武器，即使武力比对方低10几点，也有可能在比剑中获胜，而学习的成果也将不再是一点两点，而有可能使武力增加七、八点，甚至十几点。

学习筑城要先给老师送礼，只有前田利家肯免费教授。学习辩术需要和书，学习谋略需

要汉书，这些书可在界、难波等大村镇中购得，不过价钱很高，开始时买不起，到墨俣筑城后就应该买本汉书，向细川藤孝学习谋略，或购买和书学习辩才。辩才提高后，对开发新田、购买军马等项工作有很大好处。绘画要向画家学习，在京城向狩猎永德学艺术可达到顶点。茶道要去千宗利（即茶道的创使人千利休）等茶道家处学习，学费都贵得惊人。

赚钱

由于资金缺少，需要打工赚钱。一开始可到马店和火枪店干活，等积攒了几十贯钱后，买一些十贯以上的茶具，到界去卖给洋人，可得30%～100%的利润。要快点发财可到村镇的赌场小赌几把，输了就取进度重来，赢了就存进度。

赌博有两种形式。一是掷骰子，四人玩。一次掷出三粒骰子，以点数相同的两粒之外的那颗骰子点数来决定胜负。但是如掷出1、2、3则要双倍赔钱，掷出4、5、6则可获两倍的赌金，三粒骰子点数相同亦可得两倍赌金，掷出三个1可以三倍大胜。二是赌纸牌，两人玩，以两张纸牌的点数和来判定胜负，9为最大，10和0为最小，总和超过10则只取个位，不足4点可补牌，最多补到5张。

路遇武将

路上遇见其他武将，可以与之对话，也可以拔刀相向。但如果此人是你的同僚或者其主上与信长关系不错的人，那么如果杀不死他，让他逃走，他会在信长面前告你一状，那就难办了。如果对方的魅力低于50，打败他后可使魅力增加1。如果对方的魅力高于55，打败他后魅力会减1到10点不等。当秀吉谋反后，有可能在路上遇到柴田胜家，由于他手上有日本第一宝刀，称为“日光一文字”，价值200贯，最好不要和他交手，不过如果水平足够，也可以打败他，因为他毕竟是秀吉的最大竞争对手，而且也能得到这把宝刀。

会议

每月一至五日要回清州城开会。织田信长分派给臣下各种任务，可以趁机提些建议，赶巧要是合了信长的胃口，信赖值会上升许多的。信长派给藤吉郎任务时，最好不要拒绝。一开始他肯定叫你去卖米，可以到稻叶山镇中的米店去和店主讨价还价。辩才值越高，越易杀价，不过切记不要贪得无厌，以免被店主轰出来。

以后，随着信赖值和身份的提高，信长还会叫你去买马和枪支、探查其他大名的情报、开发新田、出兵打仗、外交交涉、朝廷工作等。买枪时切记，一般信长给你的资金最多可购买800支火枪，要是有可以提供1000支，多半是卖假货的，但也有可能买到真枪。如果买到真枪，信任度会增加150点（买800支枪信任度增加110点），而且信长会大喜过望，赏赐给藤吉郎一些宝物。在开发新田时要加倍给予奖励，农民才会力争提前完成任务。外交交涉中如见不到对方国主，可以先送礼给国主的公主或夫人，走走裙带关系，情报收集信任度加得很少，但外交能力可加2。购买军马多半要到诹访、府中等地，那里的军马多而且便宜。

宝物

有钱后可买些宝物进贡信长，信长也会不时赏赐宝物。宝物在游戏里起着不小的作用。例如有了“碎金”这种宝物，可用作礼物来学习筑城。不同的人物对宝物也有偏好，如信长对洋货最有兴趣。进贡宝物时要依据那人在游戏的重要性而定，对信长就不要进贡次品，否则会被轰出来。在成为大名后，也要靠宝物赏赐部下。洋货可增加外交能力，美术品增加魅

力，和书增加内政，武器增加武力，汉书增加统御力，财宝增加野心，茶器则什么也不增加。

游戏中的许多历史事件

游戏中隐藏着许多著名历史事件，只要时机契合，就会有所展现。譬如三请竹中关兵卫、墨俣一夜城等等。又如比睿山延历寺之战。比睿山号称圣山，延历寺是大阪石山本愿寺的下院，而本愿寺僧徒与下级武士相结合，经常介入诸侯间的斗争，成为近畿一股强大的割据势力。信长毫不留情地火烧比睿山，以表示他对旧的所谓王法、佛法的蔑视，但也因此佛门中开始视其为邪教徒（信长一度皈依基督教），咒其为"第六天魔王"。这些历史事件的插入，使游戏更为逼真地展现出日本这一时期的面貌。

信赖值

信赖值低于50，信长将会驱逐并杀死藤吉郎，游戏就算以失败告终了（初始信赖值为80）。信赖值升到160，即可当领兵；升到320为监察；640为奉行；1280为中老；2560为家老，可受命为一城之主；5120为宿老。除了参加每月一次的会议接受任务外，藤吉郎也可以不时地谒见信长，或进点贡，或提点建议，或自告奋勇承担任务，以此来提高信赖值。

攻城

攻城是游戏中一项主要的内容。攻城分几种。攻打无主将的城时，多利用"挑拨"之计，将守城兵引诱出来打。如果把敌人堵在城门口攻击，效果更好。或利用地形，例如登上小城楼，可以使步枪队向三格之外的敌军射击，好不受雨天的影响（除非是豪雨）。攻打有武将的城就不能再用挑战的方式让他出来了，但这样的敌兵，步枪队多半是不会移动不会转向的，因此可绕到城池侧面，打破城墙冲进去，从敌人后面进攻。攻打敌城时，要根据自己的势力状况，选择合适的城市攻打，攻下一个城后不要急于回到主城，可立刻再攻打其他的城市。一般不必攻打敌人的主城，因为这些城都很强，如果要打的话，可乘其城主领兵出战时攻打，可大大降低难度。打野城是比较容易，只要兵力相当，再装备步枪（一般超过人员数的一半），一般都能获胜。

三、完全攻略

在正式开始游戏前，最好先听一下织田家的家法。由池田恒兴交代家法，告诉你每月的一至五日，必须前往主城参加主公织田信长召开的会议，而且只有圆满完成信长交给的任务，才能提升信赖值，进而升官。这期间，还有两个人会出场讲话，他们是织田家首席家老柴田胜家（秀吉前半生最大的竞争者）和前田利家（秀吉最忠诚的朋友）。游戏中许多关键时刻，都要去向前田利家询问，才能通关到底。

开始新游戏，要先设定主人公的能力值，有"猛将型"、"武者型"、"智将型"和"能吏型"。为了以后情节便于展开，或为了符合历史真实，选择后两种比较好。

游戏开始时，织田家正面临着最大的危机，控制了东方骏河、远江、三河三国的大诸侯今川义元亲率大军，浩浩荡荡地杀到。织田信长急召群臣商议，却没有一个人能拿出像样的好主意来。就在那天夜晚，一向被人讥笑轻视的织田信长却带领一支奇兵，百里奔袭，直冲义元中军。适时正逢暴风雨大作，今川军顶风而立，不能睁眼举枪，尾张小将毛利新助等围攻义元，终于斩下了这位英勇无双的大将的人头。这就是日本历史上著名的桶狭间之战，织田信长于是威震天下。在游戏中，木下藤吉郎将率领一百个步兵跟随信长之后，杀奔桶狭间。

然而，战斗一展开，义元就已经在织田军重重包围中了，藤吉郎却还远远地在战场的一侧，没能与敌军接触呢。因此要想在这一仗中就斩将立功，从而使信赖值大幅度上升，是完全不可能的。不过可以借此熟悉一下这个游戏独特的战争系统。如果让藤吉郎跑到城镇里劳动，回清州城自然会挨信长一顿臭骂，不过信赖度下降11点，也没有什么了不起的。

战争胜利后回到织田主城清州，先回家去和妻子弥弥谈谈。弥弥是大名鼎鼎的战国三夫人之一——北政所，丰臣政权的建立有其不可磨灭的伟大功勋。游戏中弥弥会提出一些有用的建议，诸如可向某某人学习剑术、某某村镇中有枪支出售等等。对话毕安睡一晚，就能恢复部分体力值。

第一次开会前，信长会让藤吉郎去卖米，此任务完成后可增加20左右的信赖度。如果不去，等信长让人去修城防，可出头接下，完成后可增加约150点的信赖度。但信长未必每次会议都会要求修城防，因此可先存个进度，况且这时的藤吉郎干修建工作有点力不从心，也很容易失败。在下次会议前，可着重培养一下藤吉郎个人的能力。如果修建顺利，第三次会议就会被提升为监察，此后所做的事就丰富多样了。

桶狭间一战后，今川的势力分崩离析，家臣松平元康(即后来的德川家康)恢复三河故土，并与织田信长结盟，老盟友武田信玄也撕毁盟约，赫赫威名的东海霸主今川氏不久就在两者的并力夹攻下灭亡了。此时藤吉郎便可提议攻打今川家，这个提议多半会被采纳，同时也就会任命藤吉郎当总大将。如果当上总大将，要注意控制部下的行动，不要让他们把功劳抢走。战后，如果战功显赫，就会成为功勋武将，信赖度、武力、战术等等级会有较大程度的提高。

成为监察后，无事时也可拜见织田信长，主动要求工作。其中以购买枪支为美缺，不仅信赖度可提高很多，还可增加魅力。

织田信长有德川氏保障侧翼，遂把眼光投向北方美浓国的斋藤氏。首代斋藤名唤秀龙，法号入道道三，他是战国第一阴谋家，外号蝮蛇。斋藤秀龙把女儿浓姬(战国三夫人之一)嫁给了信长，在临死前还准备把整个美浓国交给信长。斋藤秀龙的长子义龙怀疑道三并非生身之父，遂起兵弑之。道三写信要信长为他报仇，并说把美浓一国作为浓姬的嫁妆送给织田信长。道三死后，信长屡次发兵北上，均被善战的义龙击败。幸好义龙在位数年即病故，其子龙兴继位，年幼无知。信长遂总结历次失败的教训，决定在长良川的上游墨俣地方修筑一座城堡，作为进攻美浓的前线据点。此次战役理所当然由首席家老柴田胜家和次席家老佐久间信盛去实施。然而，在训练有素的斋藤军的骚扰下，二人均丢弃大批资材和民工，狼狈退回。此时正是木下藤吉郎大显身手的时机。

游戏中，在柴田胜家首次失败后，信长会提问有谁愿去完成此项重任，这是一个可使信赖值大幅度上升的美差，一定要争取到手。然后前田利家会介绍稻叶山镇的土匪头子蜂须贺正胜(历史上，正胜和利家素不相识，反倒是和藤吉郎早有交情)。来到稻叶山镇，用推荐做织田的家臣为条件，终于说服了正胜和他的数千军队帮忙。接下来要存一下盘，因为此后的进程，可能有三种不同情况——

一定要急奔墨俣，稍有耽搁，城未造好，美浓斋藤就杀到了，当然是徒劳无功。或者城才造好，敌军已多到必要打一场苦仗才能将其击退。第三种情况则是斋藤军见城即退，根本不

会发生野战，最符合史实。藤吉郎把各种资材先在别处加工好，然后趁黑夜水运到墨俣，一边加紧筑城，一边由正胜率领部分兵丁手执火枪埋伏在附近。斋藤军循声赶来，双方对射一阵后，天光已亮，一座崭新的木城矗立于长良川岸边，斋藤军目瞪口呆，掉头逃窜——这就是日本史上著名的“墨俣一夜城”。

攻取美浓势在必行，信长可能会派你去拉拢敌国武将或者寻觅人才。若是招来无用之辈，信长肯定会大发雷霆，因此拉拢武将前要先察看一下他们的能力。稻叶山镇中居住着一位天才军师竹中半兵卫，他曾以 17 人奇袭号称牢不可破的稻叶山城并取得全胜，后来成为藤吉郎夺天下不可或缺的军师。此人必要三请，才肯出山。斋藤家有着赫赫威名的“美浓三人众”——稻叶一铁、氏家卜全和安藤守就，不但能力颇高，而且就史实来说，也是被藤吉郎拉拢到织田阵营中去的，不妨试着去见见他们。

将斋藤家的重臣一一诱降过来后，便可提议攻打斋藤家。在攻打斋藤家的过程中，藤吉郎的信赖度会达到 2560。只要信赖值升到 2560，当上家老，即可成为城主。但时机甚为重要。因为你顶多可向信长要求一到两个帮手，并且身份不会太高，而本款游戏中武将的带兵上限是依其身份来决定的，譬如诸侯和宿老可带 6400 兵，家老可带 3200 兵，中老可带 1600 兵，奉行只能带 800 兵，依此类推。初为城主时，军事实力十分薄弱，因此在信长分派你攻击敌城时，如敌对势力只剩一两座坚城，无隙可趁，你就必将次次失败，从而遭到主公的训斥。最好正当信长准备攻击一个新的敌人时，你当上了城主，那么挑对方几个最弱的城池攻下，就算立功了。

在游戏中，秀吉当上城主后，可老老实实地当城主，为织田信长继续卖命，也可以谋反，另立山头。即使不谋反，也会有人谋反，到时再以为织田信长报仇为名，很快也能得到大名称号，因此建议还是为继续为织田信长效力为好。在当城主期间，可到苍敷请出黑田官兵卫，让其开发新田，购买枪支和马匹，并向他学习筑城。到处诱降它国的武将，增加手下的兵员数量，如果诱降的武将没有什么用的话，要将其送还主家，免得他消耗城中的资金。另外，继续接受信长的任务，攻打各位大名。

如果要谋反，在本能寺之变尚未发生之前，秀吉也可以起兵。不过由于身在他人手下，所攻得的城池都得归还主家，因此才起兵时力量极弱，要想对抗庞大的织田势力，实在是难上加难。真要谋反的话，最好在织田信长的主城边等候，等信长领兵出战，便回城点兵，攻打主城。然后以最快的速度蚕食织田的势力，最后用外交手段收降信长。如果信长的力量强大，无法谋反，也可以让秀吉在月底时领兵攻打织田的主城，到 1 日(电脑控制大名活动的时间)立即撤退，剩下的时间放心攻打别的城池，到了月底无论是否攻下，都要立即撤兵，再去攻打信长的主城。等双方力量发生变化，再最后灭掉信长。

攻取美浓，燃起了信长掌握天下的野心。不久，他挥军西上，击败近畿霸主三好氏，并拥立足利义昭为幕府将军，颇有挟天子以令诸侯的味道。然而，义昭并不甘心做傀儡将军，他四处散发密信，号召各地诸侯起来围攻信长。

第一个响应号召的是越前朝仓氏，信长率大军前往征伐，正在势如破竹之际，孰料妹夫浅井长政执着于与朝仓的旧盟约，突然从背后袭击信长。信长被迫撤退，而藤吉郎此时自愿殿后，并且惊人地以区区七百骑兵漂亮地完成了任务，史称“金崎撤军”。游戏中，这一情节

是比较容易通过。

金崎一战,信长完全肯定了藤吉郎的军事才能。不久,攻灭了朝仓、浅井后,遂将浅井故地北近江三郡封给他。藤吉郎在琵琶湖边修筑了一座新城作为居处,起名为长滨,并且他嫌木下这个姓太过小家子气,便取织田家最为武勇的大将柴田胜家和丹羽长秀二人姓中各一字,易姓为羽柴。从此,他即被称为羽柴筑前守秀吉了(筑前守是官职)。游戏中,主人公的头像至此也会改变。

天正四年(1576 年,不是游戏时间),织田信长修筑了华丽无双的安土城作为居城,这个信长活跃的时代也称为“安土时代”。不久秀吉奉命担任征讨中国(在日本本州西部)的统帅,移镇姬路(如果游戏进程太快,姬路还在其它诸侯手里,当然去不了),对抗中国霸主毛利氏。在历史上,秀吉的中国之战把军事和外交才能发挥到了极点。譬如著名的“鸟取断粮”,1581 年,秀吉进攻毛利名将吉川经家驻防的鸟取城,他早半年以两倍的价格鼓动商人购进粮草,甚至出现卖兵买粮的奇事。半年后,鸟取的存粮已被卖空,秀吉趁机围城,鸟取人吃人的状况惨不忍睹,终于被迫投降。又如“水淹高松”,秀吉于 1582 年进攻坚城高松,他先调派大量民夫和军士沿城挖筑水渠,然后引河水淹城,毛利的强大援军也被阻于水后,高松守将清水宗治被迫答应秀吉的条件,于阵前切腹,交出高松城。

然而,就在宗治切腹的前一天,信长的重臣、妻舅明智光秀于增援中国的途中突然回军,袭击夜宿本能寺的信长,用火将织田信长与侍童森兰丸烧死。同时,织田信长的长子织田信忠亦于京都被迫自杀。明智光秀闪电般平定了近畿,接受天皇册封“征夷大将军”,并挥军直逼安土。

秀吉封锁了这一消息,在清水宗治自杀后,立刻与毛利军谈和,然后火速赶回姬路。此时,柴田胜家、前田利家、佐佐成政远在越前,泷川一益被绊牢在关东,信长的重臣中只有丹羽长秀可以帮助秀吉。秀吉以为故主复仇为名,很快集合了四万大军,在山崎战胜只有 15000 人的明智光秀。明智光秀在逃亡中为士兵所杀,秀吉开始控制天下。

游戏中,光秀的兵力并不固定,最少时也就四五千人,只要你一得到消息就急忙杀过去,别等他逃入安土城,就能将其消灭。

以后的游戏就变成纯粹战略型 SLG 了,游戏的内容离历史真实也越来越远。历史上,秀吉从战胜光秀到真正继承织田家还有相当长一段路程要走,先是在清州会议上力主让信长年幼的长孙三法师继位获得成功,继而斗垮织田家其他大将柴田、泷川、佐佐木等,又于小牧、长久手之役中采取高明的外交手段收服德川家康,这才开创了丰臣氏的“桃山时代”。但游戏中,只要战胜光秀即可继承织田信长为大名,连宿敌柴田胜家也在支配之下。

秀吉当上大名后,这一阶段主要靠召开会议、下达命令来强兵富国。要多派有能力的人去干他力所能及的任务,这样成功后其信赖值就会上升,就可给他升官,进而使其能带更多的兵马。同时向朝廷献上贡物,讨取官职也是必不可少的,细川藤孝担当此任最好不过。在这个阶段要招收一些人才,可让明智光秀前去,也可以自己亲往。其中特别要注意录用的有新发田的前田庆次、小田原的伊东一刀斋、大和的柳生宗严。这 3 人的武力和战术值都在 70 左右,统御力极低。赏给他们汉书即可提高统御力。然后派他们做一些朝廷工作,增长他们的信赖度。

武力:DISP 0410,可改为64;
野心:DISP 0411,可改为64;
各种技术:DISP 0412－0413,可改为FF FF。

兵源问题

当玩家已经达到城主的地位时,在初期必感财政吃紧,兵源短缺。可在玩家身系织田信长的工作要求时,每到月底,无论如何都把军队全部带出城。等到来月,便会发觉城中多了几百名士兵。如此,可解决兵源问题。

信长的礼物

想得到信长的礼物的方法不少。当想学铁炮技能后到安土(最近)打工,和老板很熟后,再到信长那里要求买枪技,大约20～29天完成,信长就会给你礼物,最多可拿到四种,以后就只给钱了。

天　网

Terminator:Sky Net's Revenge

一、游戏简介

这是Bethesda公司以电影《魔鬼终结者》改编创作的第二部终结者作品。它的任务虽然没有《Future Shock》的数目多,但任务比较精采。

二、完全攻略

任务一:特洛伊木马(Trojan Horse)

首先爬入开往基地内的容器车,生化人将会把你带进基地的墙内。基地分为前后两个区,目标物是冥王(Hades)攻击导弹,处在后方的区域里。必须先通过一道通往后区的斜坡,打开附近塔上的开关,会发现底部的一道门开启了,进入门后,会发现开关对附近的事物会造成一定的影响。出口的开关就在塔顶门旁。

任务二:Drive,Jhon Connor Said

开车回家,但是记住方向,大方向是西南方。路上会有一些散落物,可拾起。

任务三:Core Wars

先向北,再转向西,可上高架路。但要注意西北方的"生化人堆"。

来到Cyberdyne Systems总部,屋顶上有个桅杆柱状的结构。从底部把这根柱子轰倒,可以找到一个发射器,使用它跳入Cyberdyne的顶层。接着靠自己的火力,清理出一条向下通行至辅助电力开关室的路。那是一间位于大厅旁楼梯间的储藏室,找到一张台球桌,炸掉后发现它底下的地板有些异样,再把它轰开。

动力开关会开启第一层升降梯的门,只是这个升降机在通道的上方,所以回到楼上,乘梯下来后,取得所有终端,以开启两个通往圆形指挥室的门,那里有架猎杀机在等你。如果经由升降机回来的话,战斗将更加激烈。

任务四：Sub Sandwich

在这一关的第一部分，会看到一个似乎是无法攀登的斜坡和障碍物，似乎池子北方的排水孔是任务的起点。它是下个任务的出口。仔细搜索池子南部的斜坡，会有部分的斜度不是太大，从这爬上去到达顶部后向上爬跳，往下看是个海里基地。

任务五：Waiting to Inbale

你的艇会被击沉，别想着出去。前往船舷处，利用左舷尽头处的控制面板打开右舷尽头的一道门。开门后，进入鱼雷舱，发射进入污水排水仓，经过迷宫般的污水排水系统，找到那个水流不断的地方，进入。贴着主墙面前进，进入一个有 4 个门的隧道，先转动西墙的轮轴，再扭动北面墙上的轮轴，一条通向东部的路出现在你的面前。回到陆地，找到那辆位于南角落的黄蓝相间的卡车中的吉普，任务完成。

任务六：Going Along For the Ride

找到一辆吉普，来一场驾驶实习。拦截正在运送途中的飞弹载运车。不幸的事情发生了，你根本无法把导弹运抵终点。其实真正的任务是能够活着见到生化人炸桥。

炸毁洗车层道的门，在速食点后，可看到两条向北的路，选高一点的那一条。用码头的起重机搭上通往潜艇了望塔顶的梯道。在另一台起重机上可得到武器。从引擎室窄道上端前往潜艇主机，打开会议室的保险箱。

任务七：尽我所能(Doing What We Do Best)

任务是前往一个在沙漠中的生化人的导弹基地。走到消失前的地方，有一峡谷。潜入后向北方前进，可以找到一个巨大的隧道。进入一个由终结者护卫的哨所，出口在远方的高墙上。在这里的视线不太好，有时要靠“感觉”导向。必须尽量向前，然后以交通工具为轴旋转，再次向前，进入一段弯曲的管道。快速通过这里，否则生化人的狙击将会带来很多伤害。

出来后，向北越过湖面，到达基地后，在基地北方有一种绿色的入城梯。

任务八：

最后一个任务是重新设定导弹目标并发射。此关的基础任务是在东方结构体和南方发射场及西方完成，但在北方则有完成任务的关键。东方结构物的低层有两个中央控制阵列，中间有 5 个互动的面板。在北方的阵列里，最东边的红色和绿色的两个面板，是启动房间二层西南面的感测器用的，稍后开动升降机门时用得着。南方和西方的结构到处是枪和火箭发射器，要小心防范，在北方结构物的上层有一堆具有放射性的圆筒，炸开，从炸开的洞口跳下去，进入了位于东方结构物升降梯的快速通道。

乘梯进入上层，射击早先启动的感测器，就开启了通行窄通道的升降门，爬上斜坡，启动在控制室找到的那 6 个面板，会从西方结构物中伸展出一条通往内环的通道，尽快通过，进入西方结构物。

开启通道上方的面板，插入新的目标卡片，沿斜坡爬到最后一间房间，可看见一个被八面磁力场保护的发射控制台。在南面的最东边有两个面板，按下发射器按钮，导弹升空，任务完成。

三、游戏心得

游戏中同时按下 Alt + \ 后出现“ENTER CODE:”(代码输入)。若使用 640×480 模式

则没有提示,此时键入以下字符可得到相应秘技:

ARNOLD:获得所有武器;

COUNTERS:显示当前位置坐标;

GARBLE:代码回显开关;

HELLO:显示信息"Hello?";

ICANTSEE:夜视仪;

ILLBEBACK:跳到下一关;

NITROUS:不限制时间;

SLUGS:更多的武器;

SUPERUZI:获得超级乌兹冲锋枪;

TARGET:锁定目标;

VERSION:显示游戏版本;

WHOAMI:显示自己的名字;

WILLNOTSTOP:任务结束。

巫毒小子

Voodoo

一、游戏简介

这是法国 Infograme 公司制作的冒险类游戏。情节紧张而不失幽默,画面精美细腻,操作简单体贴。

二、完全攻略

一睁眼就看到站在自己前方的僵尸先生,它是服侍这里主人星期六公爵的仆人,与他交谈得知他自从上次见到活人以来已有 1200 年的时光了。临别,他特别嘱咐我要小心公爵。在房间的一个墙角处找到粘土粉末。仔细搜索可看到左上角天花板上的开关,借助旁边的箱子,踩上去拉下开关,关闭了后方地板上那个破洞,出现一桶水。提起水,按旁边工作台上的图示将粘土粉末与水调合,倒入模具中,制得护身符。

出门又遇到僵尸仆人,他正在寻找公爵的帽子,我答应帮他寻找。在房间中又找到一个上了锁的宝箱,将锁上面蜘蛛的脚正确接好就能打开宝箱,从箱子里可得到正要找的公爵的帽子、横笛和魔法药剂。将公爵的帽子交给僵尸仆人换得一张地图,他告诉我那支横笛可迷惑蛇。吹起横笛,绳子随笛声起舞,顺着绳子向上爬,却被绳子所缠。在关键的时刻僵尸仆人开口说话,说我就要被公爵抓住,让我使用魔法药剂脱困。使用魔法药剂,使灵魂出窍。虽然身体还被绳子所缠,但灵魂已经能通过先前的船舱。

在右边的书架上可找到一本记载着古印度人如何使用横笛控制蛇的魔法书。将灵魂入窍,然后按照刚才学到的方法对小绳奏出小曲。绳子听到曲子后缩了回去。在绳子退去的

地方找到骨头，把它补在楼梯欠缺的地方，就可上楼。

在楼上又见到僵尸仆人，他正为机关所困。同一房间里有盏暴风油灯，打开舷舱可将其吹得低一些，用桌上的手术刀将灯割下来。在桌上得到另一本魔法书。回到刚才上楼的地方，用油灯点燃桌上的3根蜡烛，用蜡烛滴下的烛泪调和成与右下方徽章相同的颜色，这时关着僵尸的门就会打开。僵尸仆人感谢我的义举，交给我另一部分地图。

进入刚才关住僵尸仆人的那间寝室，听到睡在床上的僵尸正发出如雷的鼾声。在左角的宝箱中可找到一根撬杆，走路时要小心地上的洞。先用手术刀割下圣诞树旁的绳子，用绳子越过破洞。落地后可看到另一熟睡的僵尸。床尾书架旁边有个开关，拉下它会把躺有僵尸的床收回去。在床下找到两片斧锋，在规定时间内找到先前魔法书里提到的那双魔法鞋。

在另一边的房间里有一群老鼠横行。用铁撬撬开旁边那扇锁住的活板门，在门内找到一袋骨头粉末和一个小环。把小环套在门的钩子上，再吊在上面，就可到达上边的房间。墙上挂着一串腐肉，拿起桌上的木柴棍，离开屋子。

来到厨房，打开加火的盖子，里面有个人告诉我一道他们眼中的佳肴。按照菜单，在身后的桌子上，按照现有的材料开始制作。在那堆厨房用具中可找到一把起子，就可进入下一个房间。

这是一间仓库，里面有堆破机器。捡起地板上的机关，在齿轮组前装好齿轮，这时有两个开关，其中只有一个是正确的。搞错了只好再装一次。按下负号。在烤面包机的上方有个小孔，把刚进来捡到的机关装上去，传送带开始工作，但方向有些问题。拉一下附在烤面包机旁边墙上的拉把，使传送带的运行方向反过来。由传送带送往下一个房间。

这个房间里有3个会唱歌的罐子和上了锁的饮料柜，继续向下行走，遇见僵尸仆人，他想要喝杯水。在四周找到锥子，用锥子打开刚才那个饮料柜，得到一桶纯水和一罐魔法药剂。把水交给僵尸，他愿意帮我把往上楼层楼梯旁的火吹熄。虽然事情办得不怎么样，最后还是靠那罐魔法药剂再次脱险。在壁炉另一边的房子里接好水管，将身边的火浇灭。继续往阶梯上爬去，来到上边的甲板。

在放木桶的地方找到一把锯，在台子那里得到一根针。见到星期六公爵的房间。墙上的雕像对我并不欢迎。只好退出，顺着甲板下面那条路走下去。由于地板上有破洞，每次经过都要掉到楼下的房间。接起卷锚机后又改行上面那条路。在甲板的另一侧拉一下中间的钟铃。僵尸仆人又一次现身，听了他的一些忠告后，便朝着甲板尽头走去。在这里遇见骷髅鹦鹉波丽和脚卡在甲板上的船长。听完船长的遭遇后，将身上的鹦鹉饼干喂给波丽吃，波丽说了几个对付公爵的小窍门：当公爵用火攻击时要用水来对付他，当他用水攻击时要用风来对付他，当他用风攻击时则用火来对付他。谈话后，在船长上方找到一根巫毒针。用它来到另一房间，见到僵尸。赶紧往旁边的通道跑去，又招来一群僵尸，现在没有退路了，要在一定时间里将他们打败。

循来路回到那间房间，那座大炮可用来拿到肥皂。在房间的中央有根柱子，用锯子将柱子锯断，当作斧柄与斧锋配合做成斧子。在一台坏了的磨石机上，用起子修好磨石机，用磨石机将斧子磨锋利了。

将肥皂交给船长，他依约给了我一瓶魔法药剂和另一份地图。当他卡在甲板上的脚正

要自由时，他却被一阵风吹走了。喝下那瓶魔法药剂，灵魂出窍，往公爵的房间飘去。在房间里放罗盘的地方找到最后一部分地图，又在台桌上发现一本魔法书，这里记载着公爵拿来吸人灵魂的瓶子的使用以及破解方法。在台桌旁边也有一只骷髅鹦鹉。逗它后，它会飞到大门口旁的火药袋上啄几下，撒出的火药令我的灵魂一阵眩晕。旋风消失，灵魂又入窍。返回甲板处，向僵尸仆人询问，他说现在我已拥有所有的地图了，只要把它放在甲板的台桌上就可和星期六公爵一决生死。依言将地图放在台桌上，返回僵尸仆人那边。穿上魔法鞋，拔出锋利的斧头，向船桅那边的公爵所在地爬去。

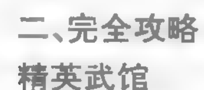
用身上的护身符对准公爵，用金属的反射光照着他。他显然也为自己的模样吓坏了，一个跟斗摔下船去。上前一看，他正浮在半空中奸笑呢。拿起中间柱子上的绳索往身上一绑，就可向另一端走过去。在柱子的末端可发现一个瓶子，这正是公爵拿来吸人灵魂的瓶子，取出身上的针向瓶口刺去，将关在瓶中的灵魂全都释放出来。公爵再次神秘出现，将那些被放出的灵魂重新捉了回来。我上前与公爵单挑，有骷髅鹦鹉助阵，几经搏斗，最后用一记重拳将他打入大海。公爵临到完蛋还喊着“等着瞧，我还会回来的”。

侠义豪情传之禁烟风云

一、游戏简介



这是一款由外星电脑科技有限公司制作的角色扮演类游戏。游戏制作小组的 7 名美工对游戏场景、人物形象及战斗动画做了精心刻画，游戏背景精致优美，名川古刹尽收眼底。游戏的战斗没有采用以前常见的两方人马分为两排的方式，而是在一个很大的战场上进行，有了些战棋的成份。战斗招式也加进了攻击一大片、攻击单点或攻击直线、十字的分别，以增加战斗的趣味。音乐聘请了专业的音乐制作室制作，很有民族特点。游戏采用多分支的 RPG 剧情，环环相扣，不时能得到意外的感受。游戏的音乐多采用古朴幽情的民俗小调，旋律很好地烘托了悲壮的禁烟风云。



二、完全攻略

精英武馆

徐水恩是武昌刘家镇的一青年，这天前去给师父罗京州请安，师父看到这位酷似自己当年天理会好友陈御升的小伙子不禁感慨万分。师父从天理会谈到反清复明，又谈到武昌林则徐禁烟，并叮嘱徐水恩有机会要助林则徐一臂之力。徐水恩在师父房里可拿到不少药品。何师兄说走刘家镇往武昌倒卖药材可以小发一笔。徐水恩来到院子，与师兄赵成练功。这时刘家镇小酒馆的张万才赶来，说徐水恩的父亲投江自尽了，将他拽回家去。

刘家镇

家中除一长命锁外更无值钱之物，母亲刘氏病卧在床，阿香嫂立于床头哭泣。原来徐水恩他爹被药铺赫老板唆使吸食鸦片，败光家产后觉得无颜见人，遂投江自尽。母亲悲恨交加因此一病不起。徐水恩决心承担家庭重任，并去药铺给娘买药。

由于身无分文，药铺伙计说先得去趟当铺，在当铺当够100两银子后回到药铺。正在记高利贷账本的赫老板说父债子还，要徐水恩拿出两千两银子替他爹还帐。想起老爹给赫老板逼死之事，徐水恩不禁怒火中烧，从动口到动手，将赫老板打死。

回家后，众人听到消息都很害怕。刘氏怕赫老板之子斧头帮老大赫天龙寻仇，要徐水恩快去逃命，并告徐水恩的身世。原来徐水恩并非二老亲生，而是其养父去江边打水时捡到的，随身玉佩就是身世的证明。徐水恩得到玉佩后，含泪拜别母亲，又去阿香嫂家和张万才酒馆辞行。得到匕首和100两银子。这时，师兄赵成奉师命把徐水恩叫回武馆。

精英武馆

师父认为徐水恩杀人一事太过鲁莽，法不可恕但情有可原。出于维护武馆清净的目的，教他罗汉神功，并交给他一封书信，要他去武昌找迎风客栈的老板丁明，暂时躲躲风头。

武昌

在进城的路上，会遇上匪劫道，打败上匪后来到武昌。来到迎风客栈，但进不了门。在码头跟钓鱼的何太公对话或去东郊请一商人带路，可进入客栈。王掌柜笑得好暧昧，伙计唯恐避之不及，客官发言莫名其妙。走到柜台里面，方知丁明三天前就死了，此店已盘给王掌柜了。

在张三包的什锦馒头铺前，见一女子打西边走来，与一灰衣人相撞。小美女买了馒头，在付钱时发现银子丢了。张三包推测是刚才故意撞她的灰衣人烟鬼惯窃秀才陈四所为。徐水恩慷慨解囊帮忙付帐。谁知此女子是湖广总督林则徐的二女儿林普睛。

这时阿香嫂赶来，说赫天龙回刘家镇寻仇，找不到徐水恩，竟把他娘逼死了。说毕匆匆回刘家镇去了。徐水恩悲愤之际在城里到处寻找张全贵。如果这时候去算卦或已算过卦，老先生会说要谨防身边小人。这时张全贵在西郊出现，两人约好过一会在张家见面后，张全贵就去码头办货。去酒馆与酒客对话了解信息，再到张全贵家。正在寒喧之际，张全贵的手下苏光、邓然突然跑入，告知货物被斧头帮抢了。因与赫天龙有毁家之仇，徐水恩要求一块去找斧头帮算帐，张全贵便带邓然先行。

码头

徐水恩赶到码头，这时码头已为斧头帮所据。打败众斧头帮的喽罗后，进入码头仓库，打开一仓门，看到被捆着的张全贵和邓然。赫天龙与喽罗们把徐水恩团团围住。与赫天龙对阵，只要坚持几个回合不被打死，就可乘他发烟瘾时将他干掉。张全贵被救出感激不尽。

但没找到被抢的货，只得先回张家。

张全贵家

张全贵与徐水恩在院中切磋武艺，徐水恩学到了张全贵偷学来的鹰爪功。邓然跑来说烟鬼陈四知道货物下落。徐水恩去城北陈四家，从他老婆口中得知他在烟馆抽大烟。在祥和烟馆买通伙计，打开里屋壁柜进入密室，干掉打手可得鸦片等药品，并发现陈四正在抽大烟。他对徐水恩所问的问题推说不知道，使用鸦片后得知货物被藏在龟山。

龟山

坐船到龟山。在一座小木屋前有只狗在门口狂吠不已。在屋后捡着一块骨头，给狗后止住狗的狂吠。进屋见一老者，得知龟山山洞入口在一棵倒树的旁边。入洞后干掉喽罗，在洞中的迷宫里得到不少宝物。走到尽头阁子间，内有一禹功矶石碑和七、八只箱子。扭头竟看陈四站在背后，他说箱子里全是张全贵的鸦片，要求见面分一半。徐水恩大怒，取下洞中右下的火把将所有鸦片化为灰烬，陈四见势不好逃跑。

出洞。如果直接坐船回城，会被船夫敲去60两银子。如果又去小木屋，老头会求你资助些银两以便在城里办房地产。出200两以上老头就有所反应，银子越多反应越佳(大方的玩友一定会收获不少)。再进洞，站在禹功矶石碑左方机关上，禹功矶旋转成门。进入后又得到不少宝物。这里有一密道可以直接回城。

武昌城

回武昌城。在张家怒斥张全贵，并与他绝交。到他开的福寿烟馆去，听馆长司马雷说烟馆生意红火，不禁怒从心头起，正在打砸烟馆时，张全贵带人赶到。恶战中张全贵远投一镖，徐水恩身负重伤，跌跌撞撞跑出烟馆终因体力不支倒地。正遇上林普晴与总督府护卫马辰、彭凤池至此，将他救回府中。

一天清晨，林普晴带着伤愈后的徐水恩在府中走动，遇马辰、彭凤池二人，学到玉寒五剑和化毒功。林则徐感念徐水恩义砸烟馆将其留在府中候用。拜见林夫人后，林普晴与徐水恩出府逛街。跟乞丐对话，福三跑来说林大人要徐水恩去观潮亭。徐水恩和林普晴坐船到观潮亭，林则徐一干人等因马辰、彭凤池二人出差，找不到去天山求药的人，正在发愁。徐水恩自告奋勇，到天山找玉寒真人求药，林大人便交给徐水恩一块令牌以作通关之用。于是在林普睛恋恋不舍地叮嘱中启程。

出城北。茶棚背后有个客栈，与店老板对话。看见几个地痞正殴打传教士詹姆斯。徐水恩看不下去，上前救人，可得到他的小手枪(也可不救詹姆斯，直接离开)。几日后到达兰州，使用令牌即可进入。

兰州

徐水恩在调查中了解到城里最近盗匪猖獗，上官雷是头号通缉对象。市民对只会发通缉令不会抓人的马大人十分恼火，连他手下的衙役也很不满。出兰州的城门紧闭，徐水恩在城中客栈酒馆等处获取信息，得知地头蛇上官冲强抢镇西北贺铁生之女贺冬儿，徐水恩非要管管此事。在客栈二楼一号房外有一汉子守门，进入后看到一女娃被捆在地上边哭边骂，徐水恩与一旁的上官冲及打手打了起来，一场恶战后打败了上官冲，救出贺冬儿。下楼与白衣酒客对话，得知衙门里来了个武昌的官差，可得到马辰给的玉寒令牌。

贺家

贺老太一家感激不尽，老太有意将妙龄少女许配恩人，无奈徐水恩去意已决，只好以祖传宝贝灵水剑相赠。（如果愿意娶贺冬儿，则为结局一：徐水恩娶贺冬儿为妻后，幸福地生活着，并且很快有了五个小孩子。）

徐水恩离开贺家。通往天山的城门紧闭，守卫说因为关外盗匪猖獗，要有天山向导方能出关。与客栈绿衣人对话得知有个叫黄天宝的人被人打伤，又从北门口的樵夫口中得知黄天宝上天山那是老马识途。于是到了东北方的黄家。黄大叔奄奄一息躺在床上，错把徐水恩当成了天理会好友风雷堂主陈御升。徐水恩用化毒功为其疗治飞天蝎子之毒，岂料运功出掌，黄大叔竟然回光返照，猛然坐立，吐出一口鲜血后泯然辞世。临死前交给徐水恩一把玄铁刀，让他去找张铁匠。

徐水恩来到铁匠铺。伙计说张老板这两天心烦，正呆在家里，他家屋顶上晒了好多红辣椒。据此在城西郊找着张家。张铁匠见到玄铁刀后一口答应。二人来到城外大漠，张铁匠要会一朋友，先走一步，二人约好在关外客栈见。

嘉裕关

入关为了出关，可守关士兵说没有统领大人亲准任何人不得出关。求见统领，门卫说大人睡觉，概不会客，如果有酒倒可破例。原来统领吴大人因欲禁烟被贬戍边，终日借酒浇愁以至于无酒便醉，有酒方醒，自号“醉酒醒人”。前往酒馆买酒，老板说酒全被吴统领喝光了，于是在酒馆和兵营之间探听消息。贩酒的李大钱说他的好酒被大漠教的强盗抢走了。徐水恩想回兰州打酒，城门又关了。在柜台里与老板对话得知兵营老六经常和大漠教的人来往。

大漠

大漠在从兰州通往嘉裕关的路上。徐水恩顺着脚印进入洞穴，打败众教徒，得到上官雷的狗头和烧酒。

兰州

返回兰州，见城门大开，到官府用上官雷的首级换 8000 两赏银。再入统领府，跟吴大人喝酒，如果在武昌或兰州已经“海量”，门卫会乖乖地开门，如果还是“尚差”则只有回兰州练酒量，买了酒后再找吴统领喝。

关外客栈

出至关外客栈，进门看到张铁匠被两个大内高手打倒在地。徐水恩出手相救，但战不过这两大内高手。情急之中，飞入一蒙面人，将大内高手打败。蒙面人乃是蹁跹女侠李红嫣，她和她的父亲就是张铁匠要会的朋友。李红嫣愿意做向导带徐水恩上天山，二人遂同行。至戈壁滩，再次遭逢大内高手，这时一位老汉大喝一声赶到，此人是李红嫣的老爹李封，将大内高手打败。因为误会还差点对徐水恩下手，幸好有李红嫣力保。互通底细，原来李封是当年天理会紫木堂主，罗京州是黑木堂主，所以李封是徐水恩的师叔，徐水恩是李红嫣的师兄，顺便还知道风雷堂主陈御升之子陈剑飞与李红嫣曾指腹为婚。

天山

与李封告别后继续赶路。过草地，欲穿松林，入口被几只绵羊堵住。南方一小牧童因掉了一只羊大哭不止。两人帮他找到了羊就能进入松林迷阵了。地上长了好多的松林奇花和

冰山雪莲，采了一朵又一朵。穿过松林迷阵，皑皑白雪中迎面撞上两名玉寒教弟子。打败他们上玉寒宫，遇四大护法，如果在兰州得到马辰的玉寒令牌，四大护法就不会为难，反之则有一场拼杀，凭此令牌还能见到马辰的师兄丁一，他说香炉上有个天大的秘密。真人不在玉寒宫，外面有个弟子正在烧香，他对这只香炉特崇拜，难道真有什么秘密？果然在香炉上发现一图，其上四人代表玉寒宫内四个石像，只要照此方向转动石像，即可下玉寒宫地下室。在里面的书架上找到一张风雪八卦图。

河边有只羊皮筏子，筏子太小，徐水恩独自坐到对岸，使用风雪八卦图，雪地上出现一条路。沿路进入一个山洞。踩过三块突起的石板，得到一把钥匙，再打开一铁门，扳动第一个和第四个红色机关，打开暗门，见到玉寒真人。经过几十个上百个回合的拉锯战，真人终为徐水恩所感动，给他戒烟药方，并赠予玉寒剑。

武昌

徐水恩与李红嫣赶回武昌总督府。林大人大喜，命马辰、彭风池二人把药方配制成药发放给民众。林普晴见到徐水恩，上前问长问短十分热情，徐水恩却说累了想睡觉。第二日醒来，林普睛说李红嫣走了，留下一张条子。原来李红嫣以为林普晴与徐水恩关系非常，十分失望，因而不辞而别。徐水恩不禁好一阵惆怅。去大堂见林大人，得到500两赏银后，和林普晴逛街。在客栈与店小二对话，得知张全贵在戒毒所捣乱。走出客栈迎面便碰上彭风池，三人赶往戒毒所，看到张全贵正在破口大骂，于是上前教训他。

回府后，林大人又命徐水恩与彭风池一起去张全贵家中捣毁其黑鲨帮巢穴。张家只有邓然和几个喽罗在守，将他们打败后，收缴五十箱鸦片满载而归。

在林则徐去汉阳查案的时候，从酒馆门口店小二口中得知林普晴被张全贵绑架了。马辰说陈四也许知道张全贵下落。来到陈四家。陈四正在苦读诗书，他说张全贵可能在穆彰阿的东郊别墅檀松山庄内。徐水恩立刻与马辰、彭风池一同去东郊救人。

檀松山庄

檀松山庄地处东郊一偏僻处，干掉几个打手后进入大厅，走到中间，突然地板陷下，三人跌入一密室中，乌彭二人当即昏死。清醒之后发现徐水恩已将密室用罗汉神功打出一个缺口。三人在迷宫中得了不少宝物，很快到达出口，遇到张全贵在此等候。一番恶战之后，将张全贵再次打败。正欲结果了他，半路却杀出个程咬金，此人抱着张全贵飞檐走壁，很快就不见了。徐水恩到处寻找林普晴，发现一堆草垛莫名蠕动，拨开草垛，果然发现林普晴。

林则徐府

回府后，林夫人感激之情不表，林大人又命徐水恩送禁烟方策到京城鸿胪寺卿黄爵滋处。徐水恩立即起程。路上时有土匪劫道。途经一高地，遇到三个大内高手。将三人打败后，不留神掉入崖底。这里是武当七星阵。每向前走几步就会看到一块石碑，有的有字有的没有，经过分别以北斗七屋命名的七个石碑（不能沿没字的走，否则会越走越远），就可看到两名武当弟子，打败他们后一老道飞身而至，此人即是武当掌门凌风，与天山玉寒真人是师兄弟，同出张久天门下。凌风道长传授徐水恩七星剑法。

北京

来到京师顺天府，但黄府门口的士兵在打盹。与一白衣老头对话或与客栈古浩志对话

后，就能打断士兵的呼噜声。与古浩志交朋友，可得到一块玉佩。凭此玉佩去红花楼找歌妓俏鱼儿，可省下给鸨母的500两银子。俏鱼儿说黄大人因禁烟之事得罪穆府，为避暗害现隐居在东郊别墅。

来到东郊别墅，管家说找错了不肯开门，只好又回城。黄府门口的士兵好吃北京烤鸭，给他烤鸭后，得知有一武昌人正在找他。立刻去客栈，原来是马辰受林大人之命送来一块令牌以作面见黄大人之凭证。再到黄府。黄大人许诺定将方策面陈皇上，二人热情讨论一番时政后，徐水恩辞行。

武昌林府

管家福三说夫人、小姐因老夫人病重正在观音阁烧香许愿。乘船到观音阁，欲进大殿，尼姑慧明却一定要徐水恩稍侯，说夫人小姐在里面上香，马上就出来。先到处逛逛。庙后面有一衣衫不整的女子正受三个大汉围攻。此女是蛇帮教主欧阳青珠，三名汉子是龟帮三龙，因争夺留香丹产生激斗，青珠寡不敌众。上前救下欧阳青珠可得到一枚留香丹，而且欧阳青珠还很愿意嫁给徐水恩，徐水恩谢绝此意。

林夫人和林普睛上完香，徐水恩上殿。慧慈方丈希望徐水恩做点随喜功德。答应的话可以获得一本弥勒经。夫人还要留下斋戒三日，便由徐水恩送林普晴回家。

皇上派三千里快马送来诏书，传林则徐进京。于是林大人微服，在徐水恩陪同下赶往京城。二人一路北上，行至黄河渡口。船夫正在吟诗，仿佛很不一般，仔细一瞧原来是林大人的老部下荀戈，消失了十几年现在想再给林大人效力。于是三人同行。

京郊周口店

三人来到京郊周口店，见天色已晚，便入吉祥庄休息。林则徐让徐水恩去会请黄大人明日一同去军机处，便上楼与已经恭候多时的龚自珍商谈禁烟事宜。办完事回客栈，见龚自珍被一名蒙面人打翻，恶战之中黑衣人跳窗而逃。龚大人为江湖血沙指击伤，命在旦夕，只有五台山易筋经能救。徐水恩连夜前往五台山。

五台山

在五台山正殿遇十八罗汉，打败他们到后院。左上方有一秘密山洞。在洞壁上可以学到几招功夫。出洞后进入一个亭子，看到一口大钟，撞钟后见一老僧飞身而至，此人是五台山住持静云大师，他带着徐水恩飞上藏经阁。得到易筋经速下五台山。

京郊周口店

为龚自珍疗完伤已是第二日天明，荀戈说他要寻个亲戚，于是林则徐和徐水恩先进城。

北京

林大人去军机处，徐水恩去客栈预定房间。逛到军机处，车夫骆驼说此处常有形迹可疑的人出入，突然看到荀戈打军机处出来，说是想帮工。二人去烤鸭店，店主忧心忡忡地说隔壁开烟馆的邓然想要收购他的烤鸭店。徐水恩大怒，起身去烟馆找邓然。伙计说邓然在红花楼逍遥。来到红花楼，擒住邓然。邓然交代他的鸦片是一个叫梅友仁的提供的。幸好一旁吴双双深谙邓然底细，方知梅友仁就是张全贵手下的周口店药铺掌柜司马雷。荀戈把邓然带走，徐水恩前往周口店。

京郊周口店

徐水恩在药铺柜中找到鸦片后，司马雷露出真面目，一场恶斗，司马雷非但不肯说出张全贵下落还拔刀自尽。

北京

回到客栈，林大人说各地官员的奏折都被穆彰阿扣住了，徐水恩连夜去军机处偷奏折。军机处戒备森严不得进入，到城东北方向的屋前偷听穆彰阿和他的小妾的私语，探知奏折在军机处书房内，可以从门右墙飞入或跳井(没找着奏折千万别出来，否则会被门口卫兵抓住，第二天悬尸午门)。在书案上找到奏折，返回客栈。天亮后，林大人带着奏折去见皇上，道光皇帝幡然醒悟，命林则徐为钦差，赶赴广东禁烟。林则徐命徐水恩先行赴广，为禁烟事先作安排，他还要去拜见两广总督邓廷帧。

海岛

徐水恩来到码头，候客的船老大请徐水恩买几个北方大饼。然后上船，顺风前行，突然狂风大作，一个浪头打来，船夫没了踪影。徐水恩醒来发现自己立在一个岛上，岛上的女孩子们二话不说就上前找麻烦，只好和她们一直打到竹楼，见到梅娘。原来此椰林岛乃是张久天之女梅娘隐居之地。梅娘告诉徐水恩，炼成张久天的剑气凌空要做到"胆寒心寒"。找到船夫继续前行，又遇海盗船，一番拼杀，进入底舱，看到被捆着的商人赵大江。赵大江说他是做瓷器生意的，相信他就救下他一起去广东。

广东

广东码头为鸦片出入之港。徐水恩在码头货舱外又遇詹姆斯。正在叙旧时看到一个工人背箱而过，进仓门后随即关紧，不禁十分怀疑，想要问个究竟。詹姆斯却挡住去路，说有总督大人亲笔手谕。广东热闹非常，一眼就看到哥特式大教堂。城里风月楼的鸨儿挡在门口，非要50两银子才准进门。歌女杨玉惠又漂亮又有文化，她是广东鸿儒杨明远的女儿，因父亲犯了案子，株连九族，被卖到青楼。她为赎身曾与张全贵交好，但得知张全贵是个贩烟的以后，又与他分手了。现在希望徐水恩救她。

徐水恩去总督府拜见邓大人，言及禁烟之事，岂料这昏官不由分说，开动机关把徐水恩打入地牢。走来走去，走去走来，哐当门开了，一蒙面人进来拉起徐水恩就跑，拼拼杀杀，一路打上地面，又与大内高手狭路相逢。蒙面人受伤昏倒，徐水恩抱起她蹭蹭蹭就飞入客栈。发觉蒙面人就是李红嫣。李红嫣身中毒镖，自觉命将绝矣，不禁心中悲苦，对徐水恩说出好想跟他永远在一起的心里话。徐水恩不由也一阵难过，正在安慰她时，见店小二来诉苦。店小二的妹子被强人抢走，希望徐水恩帮他救人，是天亮后去还是马上去？

如果选择马上去，则是结局二。在西郊的一棵树上绑着的女人大概就是店小二的妹子，正欲上前为她松绑，张全贵从背后冒了出来，上当了。一场恶战，张全贵又没了踪影。回到客栈，发觉李红嫣已死，悲恸之中夺门而出。遇着李封，懊悔之下随李封远游。

如果选择天亮后再去。徐水恩冒着生命危险用化毒功给李红嫣疗伤，这时马辰、彭凤池也赶到了。彭凤池责备徐水恩不该冒险，因为化毒功只有在功力充沛时才能使用，否则有性命之危。彭凤池给李红嫣服下舒心丹，徐水恩决定夜闯总督府。路上可能遇到一个老道，把酒问青天十分逍遥，与之攀谈可得到《天师密笈》。

总督府

总督府戒备森严，徐水恩身轻如燕，来到书房，正在用功的邓大人被徐水恩吓了一跳，一番舌战终了，徐水恩被说服。如果风月楼曾答应救杨玉惠，邓大人会给徐水恩便笺，将其交给鸨儿就可放出杨玉惠。天亮后，出府遇见李封，带他去客栈，见李红嫣后，立即去风月楼就可救出杨玉惠，同为林大人效命。否则情况有变。

广州

在城北遇到马辰，徐水恩来到越华书院，拜见刚到广东的林则徐。如果没救杨玉惠，则看到彭凤池把杨玉惠带进来。原来彭凤池幼年习读诗书，启蒙老师就是杨玉惠的父亲杨明远，二人算来还是青梅竹马。

由于林大人不通洋务，徐水恩便去找翻译。如果没赶上弃武从文的师兄赵成和其对话，就会在商馆门口遇着保罗，问徐水恩要瓷器。瓷器商人赵大江就在客栈，如果在海盗船上救了他，就能直接得到瓷器，如果没有，就到码头找海盗船打海盗。保罗得到瓷器才说格致书院有通洋文之人。来到格致书院，从看门老头儿处得知书院里袁德辉、梁进德会讲外语。只找到袁学士，他说梁学士更熟悉洋务，可去商馆找他。商馆印度守卫不让徐水恩进入，凑巧梁学士打里面出来。说服他给林大人当翻译。林则徐又让徐水恩去码头接林普晴。

十五的夜晚，林普晴独自在荷塘边赏月，徐水恩散步至此。林普晴问徐水恩觉得自己怎样，仿佛话里有话，徐水恩却说要结拜兄妹，不由分说就月下为盟。林普晴一片痴情却成了一厢情愿，好不伤心，感觉徐水恩心中还有别人。

第二天一早，林普晴却还要跟着徐水恩，二人一起去药铺。伙计问徐水恩"就地解决"还是"收监待审"，原来药铺是烟馆。正说着苏光走进来问鸦片生意可好，拿住苏光。苏光交待张全贵在石桥镇验货。

石桥镇

石桥镇在码头对岸，船老大却不见踪影。书院看门的老头儿说船夫娘子病了。船夫家住码头附近，其娘子因生小孩难产，经脉全乱了套，只有江湖奇药留香丹方可救得。如果在武昌观音阁救过欧阳青珠就有留香丹，如果没有可去城东越秀山。镇海楼门口飞出老道泰明仙士。泰明仙士说要留香丹可以，但必须和他赛马。题目简单，你我各有强中弱三匹马，徐水恩以弱对强、以中对弱、以强对中，三局两胜。可泰明却要赖。老顽童说留香丹乃江湖竞逐之物，岂是随便给人的。大战一场后，老顽童无奈只好交出留香丹。

将留香丹给船夫，船夫便带二人去石桥镇。上岸还没站稳就跳出三个黑衣人。打翻打手后，进入水边一屋。把一楼一间不起眼的侧门打开，进入暗室，走过迷宫，进入密室，看到一个红胡子、一个女人和两个军官。军官疾走，红胡子是江南一腿王振高，他纠集打手与徐水恩展开恶战。徐水恩擒下王振高后，得知两个收受贿赂的军官是虎门炮台的石信和吴义，并得知张全贵的老巢在零丁洋快蟹船上。

广州

来到越华书院。林则徐对水师营出了败类十分恼火，即与邓廷桢、徐水恩去虎门炮台。关天培得知此事后大怒，徐水恩力擒石信和吴义。在去零丁洋之前，林则徐先让徐水恩代为传讯怡和行贩卖鸦片的奸商伍绍荣。伍绍荣起初还嘴硬，被拿下后只好妥协。去码头借船到零丁洋小岛上，打败海盗却不见张全贵。原来张全贵已去越华书院行刺林大人。炮轰快

蟹船后坐小船离开，速往越华书院。

如果是彭凤池把杨玉惠带来，则徐水恩会看到杨玉惠刺杀林则徐，却被一旁彭凤池一剑将她击毙。原来杨玉惠是张全贵的卧底，奉命刺杀林则徐，以求与彭凤池远走高飞，没想到却死在自己最爱的人手上。如果是徐水恩救了杨玉惠，则看到张全贵刺杀林则徐时，杨玉惠挺身而出，不幸中剑身亡。

本可以手刃张全贵，关键时刻又让他跑了。因义律等洋人迟迟不肯交出鸦片，徐水恩奉命送去林大人手谕。义律就是詹姆斯，他接到手谕后只是虚情假意一番，暗地酝酿更大的阴谋。徐水恩回到越华书院，向林大人述职，突然苟戈出现，说看到张全贵，建议同徐水恩一道去将其捉拿归案。是否一起去有两个选择。

如果一起去，二人到西郊一路口处苟戈突然消失，迎面蒙面人跳出当胸就是一掌，徐水恩吐出一口鲜血，胸前玉佩随之被震落。蒙面人见此玉佩大惊失色，不禁口喊吾儿，原来徐水恩就是陈御升之子陈剑飞，当年陈御升夫妇受清兵追杀，不得已将儿子抛入水中以求幸存，不想今日寻见。不知何时李封父女飘然而至，不知你忘了没有两家曾经指腹为婚，知道自己竟与徐水恩早定姻缘，李红嫣不禁满面羞红。陈御升悔悟自己不当助纣为虐，正要与李封共隐江湖，暗藏一旁的苟戈杀出，将陈御升、李封杀死。徐水恩因此大悲，悟出剑气凌空，将苟戈击毙。发誓禁烟成功之日就是与李红嫣完婚之时。

如果选择独自去，苟戈就不会这么早死，剑气凌空也练不成。陈李二人到是高高兴兴退隐江湖。

回到越华书院。在荷花池旁遇到日渐消瘦的林普晴。得知徐水恩与李红嫣十九年前的故事后，林普晴更加伤心。望着林普睛远去的背影，善良的李红嫣深感内疚。

义律拿出英女皇牒文威胁说，如果林则徐再不停止禁烟就要炮轰广东城。林大人与徐水恩商量后，决定当晚由徐水恩、李红嫣夜闯拉茵号，打他个措手不及。

拉茵号

拉茵号停泊在西郊海面，二人飞上甲板。船上大约有英夷一个连的兵力，都是荷枪实弹。一番拼杀之后进入底舱，吃惊地看到张全贵白发白须坐在地上，他以七十年阳寿为代价练成天魔息心大法，现在要与徐水恩一拼到底。如果没有剑气凌空，那么用一剑冲天或者北斗归一对付他的效果比较好。将张全贵杀死后，尸体自燃，化为骷髅。

结局三(没有与苟戈一起去西郊抓张全贵)：李红嫣正在高兴大仇已报，可以跟徐水恩共隐江湖之际，冷不防苟戈跳出，照着徐水恩就是一镖，红嫣挺身而出，为徐水恩挡住毒镖，倾刻香销玉陨。徐水恩大悲之下，练成剑气凌空，把苟戈杀死。徐水恩痛失李红嫣，从此心灰意冷，出家五台山，不问世事。

结局四(与苟戈一起去西郊抓张全贵)：大仇已报大患已除，徐水恩无心为官，就此辞别林则徐，与李红嫣一道退隐江湖，往桃花源而去。

三、游戏心得

如在京城犯了酒瘾想去小酒馆，则最好先存盘。

先进战术战斗机

Advanced Tactical Fighters

一、游戏简介

由EA公司与国际著名的军事出版物《简氏年鉴》合作推出的一款超豪华大型空战游戏。游戏中包含了《简氏年鉴》的大量兵器资料，包括各国的军舰、飞机、坦克、装甲车辆、导弹的型号、性能、生产厂家、实物照片、3D模型等等。对于世人觉得神秘莫测的B-2、F-117隐形轰炸机、F-22隐形战斗机、X-29、X-31，以及处于计算机辅助设计阶段的X-32型机，有详尽的数据和照片。游戏采用《傲气雄鹰》的3D图形引擎，并增加了网络对战的功能，可用串行通讯口、调制解调器以及Novell网进行对战游戏(16人以上要采用100Byte的高速Novell网)。

增强了可视化游戏设计功能，玩家可用游戏提供的设计资源设计出自己的游戏。

游戏中增加了多人游戏的任务，其中包括在网络上进行双机或多机编队、相互配合来完成反舰攻击、夜间轰炸、空中格斗、远程护航等行动。

在游戏中可驾驶14种飞机，其中有AC-130大力神运输机、B-2轰炸机、F/A-18D大黄蜂式战斗攻击机、F-14雄猫式战斗机、F-22隐形战斗机、Su-33海侧卫式战斗机、雅克141垂直起落战斗机，以及虚构的X-29、X-31、X-32战斗机等，执行各项远程奔袭、空中拦截、反舰攻击、低空轰炸等任务。除了玩家可驾驶的机种外，游戏中会出现另外90种型号的军用飞机，其中有中国的歼7、强5、Su-27MK；法制幻影F-1、F-2000战斗机；俄制Ka-50、Mi-24、安24、图26、图95、图160、米格21、米格27、米格29、米格31、苏24、苏27、苏34、苏37、伊尔76；美制SH-60反潜直升机、B-52远程轰炸机、A-6E、A-10、F/A-18C攻击机、E-2、E-3C、E-8预警机、C-130运输机、AV-8B垂直起落战斗机、EV-6B反潜机、F-15C、F-16D等机型，可说是国际军用飞机大全。

二、游戏用键

显示和观察指令

F1：前方视角；

F2：后方视角；

F3：上方视角；

F4：追踪当前被跟踪目标的视角；

F5：从座舱观察攻击我机的导弹；

F6：从僚机观察我机；

F7：观察当前锁定目标；

F8：从当前锁定目标观察我机；

F9：从我机刚飞越的一点观察我机；

F10：从尾部观察我机(可用+、-用方向键放大或缩小及改变观察方位)；

F12：从我机发射的导弹观视；

Ctrl+F1：导弹前视；

Ctrl+F2：导弹后视；

Ctrl+F3：导弹顶视；

Ctrl+F4：导弹左、右视；

Ctrl+F5：从导弹观察座机；

Ctrl+F6：从僚机观察导弹；

Ctrl + F7:从导弹观察目标;

Ctrl + F8:从目标上观察导弹;

Ctrl + F9:导弹飞行;

Ctrl + F10:从外面观察导弹;

Alt + F1:目标前视;

Alt + F2:目标后视;

Alt + F3:目标顶视;

Alt + F4:目标左、右视;

Alt + F5:从目标观察导弹;

Alt + F6:从僚机观察目标;

Alt + F7:从目标观察座机;

Alt + F8:从我机观察目标;

Alt + F9:目标外观;

Alt + F10:从外面观察目标。

速度控制

1:关闭油门;

2:推力为 25%;

3:推力为 50%;

4:推力为 75%;

5:推力为 100%;

6:打开或关闭加力推力;

7:推力减 25%;

8:推力加 25%。

窗口显示

Shift + 1:飞行区域地表显示窗口(可表示飞机最小及最大速度等性能);

Shift + 2:前视点视窗;

Shift + 3:其他视野显示窗口;

Shift + 4:目标状态显示窗口;

Shift + 5:雷达报警显示窗口;

Shift + 6:导航仪显示窗口;

Shift + 7:系统状况视窗;

Shift + 8:武器状态视窗;

Shift + 9:雷达视窗,须按 R 键才会显示;

Shift + [:瞄准器标尺变暗;

Shift +]:瞄准器标尺变亮;

Shift + K:抛掉所有对地武器;

Shift + J:抛掉副油箱,战斗前应先按此键。

驾驶功能

A:自动驾驶仪开启及关闭;

B:减速板(空中)、刹车(地面)开启及关闭,打开时可有效地降低速度;

C:时间压缩,按一下压缩 2 倍,最大压缩 8 倍;

D:飞机损坏情况(%);

F:收/放襟翼,可得到较大升力,同时也降低速度,起飞时必须放下襟翼;

G:收/放起落架,放下会影响速度及灵活性;

H:收放着陆钩;

I:开启或关闭雷达热成像追踪工作方式;

J:开启或关闭电子干扰器;

M:开启或关闭雷达为反辐射工作方式;

N:切换瞄准/导航/着陆模式;

O:打开武器舱门;

R:雷达开启及关闭;

T:切换目标;

U:敌我识别,收到 Friendly 为友方,收到 Unknow 为不明物,也就是敌方,此指令只适用于空中目标;

V:开启或关闭其他视窗;

W:选择下一导航点为目前导航点;

Y:雷达记录的显示及关闭;

<:增大雷达扫描范围;

>:缩小雷达扫描范围;

[及]:选择武器;

+:视野拉近;

-:视野拉远;

End:方向舵向左;

PgDn:方向舵向右;

Ins:投放金属箔条;

Del:投放曳光弹;

Enter:锁定目标;

Backspace:放大及缩小前视视窗;

Spacebar:发射导弹或开炮;

Tab:发射机炮;

↑:俯冲;

↓:爬高;

←:左转弯;

→:右转弯;

Esc:弹出控制选单;

Shift+E:弹射跳伞;

Ctrl+A:询问距离最近的友机方位,12 点为正前方,6 点为后方;

Ctrl+X:搜索最近地面目标方位;

Ctrl+Z:搜索最近敌机方位。

控制僚机命令:

Alt+1:各机注意;

Alt+2:从左接近目标并实施攻击;

Alt+3:从右接近目标并实施攻击;

Alt+4:从下接近目标并实施攻击;

Alt+5:从上接近目标并实施攻击;

Alt + B：解散队形，以后僚机不听你指挥；

Alt + C：编队或脱离编队；

Alt + D：脱离正攻击目标，返回编队；

Alt + E：脱离编队，攻击长机目前跟踪的目标；

Alt + H：紧跟长机或散开战斗；

Alt + P：清除长机 6 点方向的目标或警戒长机 6 点钟方向；

Alt + R：保持编队，攻击长机目前跟踪的目标；

Alt + S：无线电静默开始及中止；

Alt + T：与长机成横编队、纵编队及梯队；

Alt + V：与长机成升高高度编队、降低高度编队及等高编队；

Alt + W：攻击当前玩家锁定的同类目标。

游戏控制

Ctrl + C：返回 DOS；

Ctrl + P：暂停；

Ctrl + Q：结束任务，回到主选单；

Ctrl + T：显示所有目标名称信息。

三、游戏任务

游戏共有 30 个任务，前 20 个任务是单人游戏的任务，后 10 个任务是多人游戏的任务。要注意任务要求来选择武器，只有在目标窗口中带“Mission Object”的才是要攻击的目标。游戏的前两个任务是：

(1)驾驶 X-31 战斗机用反舰导弹击沉法国航空母舰 Clemenceau。任务开始时 AV-8B 鹞式战斗机和 F-16 战隼式战斗机会提供空中保护。

此任务要选用 AMG-84 鱼叉式反舰导弹或 AMG-84A 斯拉姆式反舰导弹，如果用 X-31 战斗机缺省配置的 AMG-65 型小牛式空对地导弹攻击航空母舰，则很容易被母舰上的防空武器击落。由于机载反舰导弹的有效射程 40km 左右，可以在敌舰的攻击范围外发射导弹(要先按 O 键打开武器舱门)，然后按 W 选择下一导航点为目前导航点，再按 A 键自动导驾驶返航。在返航途中不久就会传来目标击沉，任务完成的信息。

(2)驾驶 B-2 隐形轰炸机利用黑夜掩护，轰炸敌方的飞机工厂、油库、机场等，有 F-22 战斗机提供空中保护。

要注意飞行高度，避开地面的火力，掌握好投弹的时机，并及时地躲开。

四、产生快速任务

游戏中有产生快速任务的功能，供玩家根据自己的喜好生成任务。在屏幕上左边的部分是友方的状态(Friendly Situation)，右边的是敌方的状态(Enemy Situation)。

友方可在 15 个国家中选择，其中包括美国(American)、英国(British)、中国(Chinese)、法国(French)、德国(German)、比利时(Belgian)、约旦(Jordanian)、以色列(Israeli)、日本(Japanese)、朝鲜(North Korean)、俄罗斯(Russian)、韩国(South Korean)、叙利亚(Syrian)、阿拉伯埃及(Arab Egyptian)、伊斯兰埃及(Islamic Egyptian)。并可选择飞行员的数量、水平。

水平可分为4个级别:新手(Novice)、一般(Average)、有经验(Expeerienced)、高手(Ace)。

还可选择所飞的飞机型号,其中包括AC-130U大力神运输机(美)、AV-8B鹞式垂直起落战斗机(美)、B-2隐形轰炸机(美)、F-117A夜鹰式隐形战斗机(美)、F-14B雄猫式战斗机(美)、F-22A超星式隐形战斗机(美)、F/A-18D大黄蜂战斗/攻击机(美)、Rafale阵风式战斗机(法)、Sea Harrier海鹞式垂直起落战斗机(英)、Su-33海侧卫式战斗机(俄)、X-29前掠式战斗机、X-31试验样机、X-32试验样机、Yak-141海盗旗式垂直起落战斗机(俄)。敌方的飞机可选择的多达90种。

可选择飞行区域(You are flying over),包括法国(France)、埃及(Egypt)、海参崴(Viadivostok)。选择飞行高度,分别是5000、10000、20000和40000英尺。

选择天气,可有晴天(clear)、大雾(foggy)、夜晚(night)、多云(cloudy)、黄昏(sunset)、黎明(dawn)、阴天(overcast)。

所处的形势(situation)是中立(Neutral)、劣势(disadvantage)、优势(adventage)。

距离敌方的距离可选择1公里、2公里、5公里、10公里、20公里、50公里。

携带武器可选择标准武器(standard weapons load)、定制武器(acustam weapon load)。

空战中使用的武器可选择机枪和导弹(gun and missiles)或只用机枪(gun only)。

敌方状态中除以上项目外还可选择友方地面目标(Friendly ground target),其中包括小型舰队(a small fleet)、小飞机场(a small airfield)、大飞机场(a large airfield)、指挥部(a command HQ)、装甲车队(an armorded column)、雷达站(a radar installation)、补给车队(a supply column)。选择高射自行火炮的火力(defended of AAA)和防空导弹的火力(defended of SAMs)都有3个选项:轻微(lightly)、中等(moderately)、猛烈(heavily)。

五、产生专门任务

这个部分可说是游戏中最精采的部分,其中包括EA公司提供的252种3维物体的素材,进行面对对象的游戏设计。可以在地图上的适当位置,根据自己的意愿加上一个或一组3维物体,再根据游戏的需要对其有关属性进行设置,就可得到一个新的3D游戏。

在任务编辑器中有以下一些功能:

(1)文件(File):包括产生新任务(New Mission)、装入已有任务(Load Mission)、保存当前任务(Save Mission)3个功能。

(2)浏览(View):有左卷(Scroll left)、右卷(Scroll right)、上卷(Scroll up)、下卷(Scroll down)4种方式。

(3)地区(World):有设置地图(Set map)、埃及(Egypt)、法国(France)、海参崴(Vladivostok)4项。

(4)设置天气(Set weather):包括晴天(clear)、多云(cloud cover)、雾(fog)、日出(sunrise)、日落(sunset)、夜晚(night)等。

(5)设置友方和敌方:左边按钮为on时为敌方。可在15个国家中选择,包括美国、英国、中国、法国、德国、比利时、约旦、以色列、日本、朝鲜、俄罗斯、韩国、叙利亚、阿拉伯埃及、伊斯兰埃及。

(6)设置游戏所用的屏幕(Set Screens):包括简报报文屏幕(Briefing Paper Screen)、简报

图象屏幕(Briefing Map Screen)、飞机选择屏幕(Select Plane Screen)、武器选择屏幕(Arm Plane Screen)。

(7)友方飞行员(Friendly pilot skill):包括新手(Novice)、一般(Average)、良好(Good)、优秀(Experienced)。

(8)友方防空导弹部队的技能。

(9)敌方飞行员技能。

(10)敌方防空导弹部队的技能。

(11)游戏对象(Object)的指令:包括增加(Add)、复制(Duplicate)、删除(Delete)游戏对象等功能。

(12)将飞行员加入编组(Add to wing):包括红组(Red)、蓝组(Blue)、绿组(Green)、黑组(Black)、白组(White)、橙组(Orange)。

(13)从编组中去掉一个飞行员(Remove from wing)。

(14)指定飞行指挥官(Make wing leader)。

(15)导航点(Waypoint):有增加导航点(Add)、删除导航点(Delete)、产生飞行线路(Creat loop)、删除飞行线路(Delete loop)、选择上个导航点(select prev waypoint)、选择下个导航点(select next waypoint)等功能。

从3D图形库中选取目标对象(兵器或建筑)放在地图适当位置时,这时画面右边将出现该对象的属性,这些属性可以修改。对象的属性分成名称类、指定类和任务类三大类别。

名称类指对象的国名、对象名称、飞行员姓名、技术水平、初始方位、飞行高度(飞机)等。其中括号里的属性只有玩家的飞机才有。

指定类属性在用鼠标点取后,会在下面的提示行中提示选择友方或敌方的目标。如果选择的是友方的目标,则指定该对象保护(Protect)所选友方的目标。如果选择的是敌方的,则指定该对象的目标(Target)是所选的敌方的目标。然后根据游戏的需要决定该对象对下列敌方目标是采取攻击(Attack)、防御(Defend)、避让(Evade)还是不理睬(Ignore)。另外还有对象目标的搜索范围,可选1到100英里以及任何方向搜索。

任务项属性包括:

任务完成的条件,如目标不受影响(is not affected),即该条件为缺省;目标被击毁(is destroyed),该条件用于攻击敌方目标;目标幸存(survives),该条件用于保护友方的目标;目标到达导航点(finishs waypoint),该条件用于保护目标的训练飞行。

其他目标的反应:包括能够攻击(can attack)、没有反应(ignore)。

启动延迟时间,可选1至999分钟。

在简报图上显示(show)、隐藏(hide),可与延迟时间选项配合使用,以产生隐形效果。

在导航点对象也有类似的属性可供选择、确定。

六、游戏心得

按下右边的Alt + Shift + Ctrl,然后选择“单项任务”(Play Single Mission),可以编辑各个任务并选用各种飞机。

星际战将之革命

Star Command: Revolution

一、游戏简介

由 Metropolis Digital 制作，GT Interactive 公司发行的一部即时战略游戏大作。游戏制作相当精美，构思和创意里也有很多独创的地方。

二、完全攻略

10		12	13					
20	21	22	23	24	25			
30	31	32	33	34	35	36	37	38
	41	42	43	44	45			48
			53				57	58
						66	67	68
							77	

第 10 区　Secret Trove

目标：摧毁 Disasteroids。

难度：1

本关的资源丰富，从 20 区进入后，可随意制造几艘射程较长的船舰，然后再四处靠着石壁移动，这时部队会自动对着石壁上的 Disasteroids 开火，大概半圈就可完成任务，其余时间则是用来捡拾散落各地资源。过关后可以使母船的采矿加倍。

第 12 区　Hidden Colony

目标：摧毁 Cloakers。

难度：3

本关属于支线型关卡，这一关敌人以 Triumverite 族为主，因此需要制造 Nomad 族的发动机修复器来减轻我方部队的引擎伤害。

由第 22 区进入时，在入口处右侧会有反舰用的 Evaser 前来袭击，所以得制造一些 Terran 族的 Special OPS 来清除它们。地力差上方有 Triumverite 族的基地，右方为人员基地 Droidium，右下方则有异形船及一些部队。当敌人全部清除时，以后我方制造 Triumverite 族之回定炮台 Obliteroid 将可以四连发。

第 13 区　Triumverite Dreadnaught

目标：摧毁 Triumverite Boss。

难度:4

所有 4 个种族中，就以 Triumverite 族的 Dreadnaught 最容易破坏了。由第 23 区进入时，以 Nomad 族的太空战士发射器搭载 Terran 族的 Special OPS，先清除附近的部队，然后再护送几艘 Nomad 族的 Nom 母舰到地图右上方的凹处，隔着石墙对另一边的 Dreadnaught 展开隔岸轰炸。对方也会略为反击，所以要配备 Computron 族的装甲修复船及 Nomad 族的发动机修复器来修补受损的部分，只要将其大部分损毁后，再全军突击即可。

至于地图中部偏偏处有 Triumverite 族基地，下方则有 Evaser，这两者就用前面所制造的部队去歼灭即可。当摧毁目标时，将可以恢复母船在控制部分所受的伤害。

第 20 区　The City of Lost Droids

目标:摧毁 Lost Droids。

难度:4

从第 21 区进入后，由于地图下方有相当多的固定炮台及 Triumverite 族的 Omnifighter 防守，所以别正面攻击。先用 Nomad 族的 Torpedo 轰掉 Omni-Fighter，然后再制造 Computron 族的 Scrambler 前往歼灭地图中部偏左下处有 Terran 族的 Statcon 及 Droid HQ，中央则有 4 个种族的基地，但都应该能轻易击毁。

地图左上方封闭区域内的目标比较难些，首先用 Nomad 族 Nomcarrier 对内部轰炸，然后再让母船靠到该区域的最下方，将 Computron 族的 Teleportal 建造在封闭区域内，然后再派兵进入攻击。由于这些特殊的太空战士作战能力很强，所以是场苦战。如果事先建造好 Computron 族的 Fuldspacer，并趁机移入战场，会有不少助益。当清除完毕后，以后 Nomad 族的太空战士发射器将可将太空战士传送到地图的任一已探索位置。

第 21 区　Space Patrol

目标:无数据。

难度:4

由第 22 区进入时，由于对方的 Triumverite 族及 Nomad 族基地位于地图中部偏右的地方，所以很快会与他们的部队接触。摧毁这两处基地及守卫的部队后，地图左上方的 Triumverite 族的空母 Obliterati Carrier 及 Omni-Fighter 可直接派部队去歼灭，但地图左边封闭区域内的部分就困难多了。不过，太空战士仍可由其下方进入，就用 Nomad 族的爆炸太空战士去当神风特攻队。

第 22 区　Barrier Zone

目标:摧毁 Triumverite 族基地。

难度:3

由于右方的封团区域内有 7 艘 Triumverite 族的空母 Obliterati Carrier，所以最好先从第 23 区进入消灭它们，再从第 32 区进入，否则将会很麻烦。

从左下方的入口进攻时，先造些 Terran 族的渗透者运兵车，清除掉封闭区域外的敌人，然后再用 Computron 族的 Teleportal，将母船传送到地图左方，以此为据点制造部队往右攻即可。中部及右上部都有 Triumverite 族的基地，右上方则有 Triumverite 族部队。清除目标之后，以后我方制造的所有 Triumverite 族部队在一出现时就是第四级。

第23区　Triumverite Outpost

目标:消灭 Oblitron。

难度:3

在中部偏下方有 Computron 族的基地,右上方则有 Triumverite 族的基地,左上方有些 Triumverite 族集结,目标 Oblitron 处于中部。先建造 Terran 族的部队,摧毁 Computron 族的基地,然后再制造 Nomad 族的发动机修复器及点激光炮来进攻其余地方。

第24区　Triumverite Cable

目标:摧毁 Narvek's Ai Ally。

难度:5

由于此关敌人很多,常常要陷入苦战。左上方为 Computron 族的基地,右上方是 Terran 族的基地。由于 Triumverite 族会先行对我方攻击,所以最好先建造 Nomad 族的部队将其全灭,然后再集中力量,配合另建的 Terran 族部队将 Computron 族消灭。在艰苦作战完成后,以后我方制造的所有 Computron 族部队在一出现时便是第四级。

第25区　Triumverite Colony

目标:摧毁 Narvek's Plasmaregulator。

难度:4

由于 Triumverite 族基地在左上方,Computron 族基地在右上方,所以从第24区进入比较不会遭到围攻。由于敌方的兵力相当多,所以要小心应战。在将 Triumverite 族的敌人全部消灭之后,所剩下的资源 Plasma 将会变成最大的电浆能量团。

第30区　Nomad Dreadnaught

目标:摧毁 Narmad Battlestation。

难度:5

此关固定炮台不少,可以选择建造一些 Computron 族的 Scrambler 去摧毁。不过也要建造一些船舰在基地旁边待命,如果有敌人船舰出现时,就让 Scrambler 将它们引来其附近以消灭之。中部偏右上方及右下部都有 Nomad 族的基地,最好先消灭它们。由于目标旁边有一些点激光待命,可先造一些敢死部队去消灭它们,然后再用 Nomad 族的鱼雷 Torpedo 来解决目标。不过对方也有个 Torpedo 基地,在大后方的封闭区域内,所以最好要制造一些点激光来防御其攻击,直到敌人全被消灭后,再用母船建造 Computron 族的 Teleportal 在区内,将部队传送进去,以完全清除敌人。目的完成后可以修复母船的引擎所受的损害。

第31区　Nomad Outpost

目标:摧毁 Shokku Thunderbringer。

难度:2

目标处于中部的半封闭区域内,只有小型的太空战士才能进入,所以由第31区进入后,最好制造 Computron 族的太空战士大队,以扫荡这一区的敌人。至于右下方的 Nomad 族基地及地图左下方都有相当多的固定炮台,用 Computron 族的 Scrambler 才能减轻损伤。

第32区　Star Command HQ

目标:摧毁 Mega Misslie Base。

难度:2

这是一开始的关卡,如果要完成任务的话,只要将在左下方待命的 Terran 族的部队全部移往中部,直接轰掉目标便告完成了。不过要清除此区的话,就要多花点工夫了。首先建造 Academy 以提升 Terran 族的制造技术,等到能建造出渗透者运兵车时,就造两艘并移往右侧的封闭区域旁,在之前记得先用其余部队解决守在下方出口的固定炮台。等到渗透者运兵车就位时,就可以看到小战机不断地起降,并一直将封闭区域内的敌方部队变成我方所控制的部队,而让它们自相残杀。等到已无敌方部队时,再将变成我方控制的部队移往右下方,清除敌人的 Nomad 族基地。

上面封闭区域的攻略法则较麻烦。首先用渗透者运兵车清除上方的敌人,然后用开关船将剩下的变为我方控制的部队予以交换位置,然后再与母船交换。等到母船进入该区域时,就将左下方原有的 Terran 族基地予以自爆,然后再重新在母船旁边制造,并再造出 8 至 10 艘 ROC4,向右上方的 Terran 族基地至展开攻击。如果顺利,就能完成整个区域的扫荡任务。

第 33 区　Triborg Alliance

目标:除去 Computron 族的数据基地。

难度:2

从第 32 区或第 43 区进攻都行,只要造出 12 至 15 艘的 Terran 族的 ROC4 及 Nakker 之混合编队,便可扫荡这一区的敌人。右下方的 Computron 族基地,并混合着 Triumverite 族的空母 Obliterati Carrier,左下方则有一狭窄通道,直通到左边的目标。右边的封闭区域有 Triumverite 族的空母,由第 34 区进入清除会较容易。完成目标后,会出现“将爆炸太空战士放入超空间锁 21 区”的信息。

第 34 区　Computron Outpost

目标:除掉 Techuplex。

难度:2

先从第 33 区进攻,制造约 12 艘 Terran 族的 ROC4 及 Naker 之混合编队,将左边的 Computron 族敌人全部清除,然后再从第 44 区进攻,建造个 Computron 族的 Teleportal 将左边的我方部队传送过来,先扫清地图右侧的 Computron 族基地,最后再往地图上方将目标 Techuplux 摧毁。

第 35 区　Computron Dreadnaught

目标:摧毁 Compuvek Dreadnaught。

难度:5

如果由第 45 区进入,较容易一些。一开始先紧靠着入口建 Terran 族基地,然后再建造 Naker。如果距离刚好的话,便可以在不被反击的情况下,将附近的固定炮台及 Foldspacer 予以歼灭。随后在此处大量制造部队,然后向左移动以清除在此处的大批 Computron 族敌方部队。

由于在中部之目标 Compuvek 中 Dreadnaught 是属于全能型要塞,不仅有远近程的强大攻击能力,而且还有自动恢复装置,而且旁边还有点激光。所以一次进攻遭到惨痛伤亡再所

难免，只要记得先除掉其左角的回复装置及旁边的点激光，其他便可以利用 Nomad 族的鱼雷 Torpedo 来解决了。不过要注意先把对方所有的装甲修复船也一并清除，否则就白搭了。

攻下 Compuvek Dreadnaught 之后，再顺势将其右方的 Computron 族基地一并除去，不过要注意在地图右边会有些异形船偷袭我方，最好也予以追击并歼灭。完成任务时，以后我方所制造的 Computron 族的固定炮台 Techpost 会变成三连发。

第 36 区　Children of Vek

目标：清除 Children of Vek。

难度：2

此关的敌人全都是太空战士，因此可以制造 Nomad 族的太空战士发射器，再搭载 Terran 族的 Special OPS 去扫荡这些小家伙。如果不放心的话，还可以制造 2 艘 Computron 族的装甲修复船以作为后勤基地。在地图左下方有 Nomad 族的人员基地 Droid Builder，右下方则是 Computron 族的人员基地太空战士生产厂(Droid Factory)，可以顺便予以清除。任务完成后会出现一段信息：让母船进入第 38 区。

第 37 区　前线(Front Line)

目标：摧毁母船。

难度：4

在地图左下方、左上偏中及中部都有防卫网，可以制造出 Computron 族的 Scrambler 去摧毁，而目标之两艘母船则位于中央地带的防卫网后，别让它跑了。

在此区域要注意的是右方有 4 艘异形船，最好在敌方母船全毁后，立刻用 Triumverite 族的 Evaser 去攻击它们，不然正面硬来是会吃亏的。摧毁对方的两艘母船后，将可以加快母船的移动速度。

第 38 区　缓冲地带(Buffer Zone)

目标：无数据。

难度：3

开始时从第 37 区进入后，会有对方的空母群拥而至，所以得制造一些有强大火力的船舰，尽快在最短的时间里解决这些来犯的敌人。至于中部的防卫炮台群和两艘母船，可以制造 Computron 族的 Scrambler 去解决它们。其中要注意的是 Triumverite 族的 Omni-Fighter，它仍会对 Scrambler 展开攻击，所以要先干掉它们。

除去中央的固定炮台和两艘母船后，通过此处至右方，可看到四族的基地皆陈列于此，就尽力去破坏吧。另外在进入本区时，会出现要将母船放入超空间锁(Hyperspace Lock)中，这是指先让母船在右下方的超空间锁中央的空间内造出个 Terran 族的目标靶(target)，可在选择布置时找出其位置，然后再造出同属于 Terran 族的开关船，先让它与靶交换位置，与母船交换其位置可将母船置于超空间锁中以开启之，然后便可以进入第 48 区。

第 41 区　红色中队(Red Squadron)

目标：清除红色卫兵基地(Red Guard Base)。

难度：3

敌人除了满地的固定炮台外，还有 Nomad 族的 Nom Carrier 为主力，所以除了制造

Computron 族的 Scrambler 外，还得造一些 Nomad 族的点激光来保护我方其余部队。左方及下方都有 Nomad 族的基地，而右下方的封闭区域中藏有 Nom Carrier，左下方则有 Torpedo 基地。当任务完成后，往后对方 Nomad 族部队消灭时，所剩的资源 Radio Active Asteroids 将会变成最大的暗红色矿石。

第 42 区　Rebel Outpost

目标：摧毁 Prototype Mass-Drive。

难度：2

最好先由第 32 区到此处，一开始便有 Terran 族的 Academy 及 Droid HQ，还有 3 座守卫的导弹基地。在此关无需太大技巧，只要造出约 30 个混合编队的太空战士，再沿路扫荡即可。

先到地图右下方解决敌方的小部队，扫荡地图左方的 Nomad 族基地及中部的 Terran 族基地，随后再分批清除中部偏左下方的太空战士部队及中部偏右下方的 Controller 及守卫部队。至于地图右下方的炮塔群及 Nomad 族的太空战士，可以先引出对方的太空战士并消灭，再造出 Computron 族的 Scrambler 去消除炮塔群就行了。

第 43 区　Terran 族卫兵(Terran Guard)

目标：摧毁 Narvek's Terran Ally。

难度：3

由第 42 区攻入时，可以先造 3 艘 Terran 族的空母渗透者运兵车，然后隔着下方的石壁先对左下方的敌人及炮台予以攻击。当消灭此处敌人后，再让渗透者运兵车移到中下方的地方，隔着石壁袭击对面位于中部下方的 Terran 族基地，完成后再把渗透者运兵车移到左上方，以同样手法对付地图上方的 Computron 族基地，并让所收编的部队把守住中央的通道，便可以顺利解决这一侧的敌人了。至于右下方的出入口虽有部队把守，但其规模较小，可以很轻松地对付。摧毁两处基地后，以后我方制造的所有 Terran 族部队在一出现时便是第 4 级。

第 44 区　Terran 族殖民地(Terran Colony)

目标：摧毁 Controller。

难度：3

如果从第 43 区进入时，一开始先造 8 至 10 艘 Terran 族的空母渗透者运兵车，然后隔着下方的石壁先对左下方的敌人及 Terran 族基地展开攻击。如果能顺利消灭左下方的敌人，再如法炮制，将左上方及中部的敌方部队也变成我方所控制的部队。

消除并收编外侧的敌人后，就要开始对右下方封闭区域内的敌人大本营展开攻击。先利用渗透者运兵车清除会危害我方部队的敌人，等到战事告一段落时，就让母船移动左侧偏中央处，并在封闭区域内制造出 Computron 族的 Teleportal，然后再将刚才收编的船舰全部传送进入以扫荡，便可以顺利地清除这块区域了。至于目标在地图在左下方的封闭处，由于其旁有两座固定炮台，所以就用渗透者运兵车将这些炮台变成我方所属的，就容易完成任务了。结束后，以后对方 Terran 族部队被消灭后所剩下的资源晶体(Crystal)就会变成蓝色的水晶。

第 45 区　Cyborg Colony

目标:终结 Computron 族的 HUB 基地。

难度:4

由第 44 区进攻时,左下方会出现很多太空战士前来骚扰,要赶紧造出 Terran 族的 Special OPS 来击退敌人。然后制造大量的 ROC4 的 Naker,以清除中部的 Terran 族基地及下方附近的 Computron 族人员基地。至于在右下方有拥有强大防卫武器的 Computron 族基地,可派 Computron 族的 Scrambler 前往歼灭。如果任务完成时,以后对方 Computron 族部队被灭后所剩的资源 Caseous Ahomalies 将会变成最大的粉红色光团。

第 48 区　Honor Guard

目标:清除 Narvek's Honor Guard。

难度:3

荣誉骑士指一些较特殊的异形船,不过其数量很多,火力和各项属性都很高,最好不要硬拼,可从第 38 区进入后,就制造 Computron 族的 Scrambler 及 Triumverite 族的 Evaser,然后让 Evaser 去找出这些异形船,并予以歼灭。

中部偏左处有敌方的两艘母船会四处抢资源,建造固定炮台,所以要让 Scrambler 以不惜代价的方式去追击母船,只要能消灭敌方的母船和固定炮台,其余的异形船可让 Evaser 消灭。消灭所有异形船后,母船的武器能力会获得提升。母船要有武器只要在第 57 区内完成目标并"转职"就可以了。

第 53 区　Terran Dreacnaught

目标:摧毁 Terran Dreacnaught。

难度:5

首先 NO 的太空战士发射器载着 Terran 族的 Special OPS,去清除右上方的太空战士部队群和 Droid HQ,然后再造出 Triumverite 族的 Evaser 船队,扫除右方的 ROC4 船队及右下方的 Naker 船队。中部的固定炮台群,可派 Computron 族的 Scrambler 去歼灭,还能顺便引出附近的异形船,将它引到右上方后再让 Evaser 截其退路,并把它消灭。

处于下方的 Terran 族 Dreadnaughter 不仅装甲强硬,而且旁边还有极多的太空战士,最好能逐渐诱出一部分太空战士,然后再以压倒性的部队火力去击毁目标。只要能将 Terran 族的 Dreadnaughter 击毁,就容易消灭右下方的 Terran 族基地。任务完成后,母船在 Tech 方面所受到的损害将会完全恢复。

第 57 区　Warlord Narvek

目标:摧毁 Narvek。

难度:5

这是决战的时刻。进入地图右侧后便大量制造高攻击力的部队和母舰,并且最好有 Nomad 族的点激光、发动机修复器和 Computron 族的装甲修复船,在旁边负责护卫和补给。要一边建造,一边守住基地。等到敌人的攻势较弱时,就可以发动反攻。将部队调遣至左侧,便会见到 Narvek 的庞大要塞。先摧毁附近敌人的点激光炮,然后再将大军撤至其射程距离外,再用 Nomad 族的 Topredo 击毁其中央的 3 处炮台,然后是旁边的 2 个炮台。完全

击毁 Narvek 后，会出现胜利的画面，但也会出现一组在主画面的创作组名单处输入的密码：F2、F3、F3、F10。当回到主画面并选择创作组名单(Credit)，再输入上面的密码(键盘最上方的功能键 F1 至 F12)，就会回到刚才的战场，只是有一些不同：母船的样子变了，还可发射两发导弹。

除掉 Narvek 后，在地图上方和左方还有各一艘异形船，最后予以追击并歼灭。至于地图的左上方有 Triumverite 族及 Terran 族的基地，左下方有 Nomad 族及 Computron 族的基地，容易解决这些事。

第 58 区　Uncharted

难度：1

敌人只有位于地图左方的两艘母船，我方可以制造 Computron 族的 Scrambler 去追击，只要消灭掉两艘母船，再击毁对方的点激光炮及装甲修复船，其余的固定炮台将可轻松地消灭。另外左下方有 Nomad 族的基地，由于没有防卫武装，也很容易地消灭。

右边是封闭区域，若靠壁将 Computron 族的 Teleportal 建造在封闭区域内，即可让母船传送至该封闭区域内搜括资源一番，并可以通到第 68 区。敌方的母船全部消灭后，以后我方制造的 Terran 族的固定炮台导弹基地将可以变成三连发。

第 66 区　禁区(Forbidden Zone)

目标：摧毁 Varelse。

难度：1

敌方只有两艘可到处游荡的母船，分别处于右上方和中部，只要派 Computron 族的 Scrambler 去消灭即可。至于位于地图左下方的主要目标，会有类似的小红点的异形防守。这些小红点虽然没有太大的攻击力，但会引起自爆，伤害附近的部队。可用 Nomad 族的太空战士发射器将 Terran 族的 Special OPS 传送至地图左方的封闭区域里，再迅速地四处扫荡。至于这两个目标本身并无攻击力，可轻易击毁。过关后母船的武器射程距离会增加。

第 67 区　隐藏的力量(Hidden Force)

目标：摧毁所有敌人的母船。

难度：4

目标的两艘母船集结在右上方，所以一开始我方的母船一进入这个区域时，将立即遭到不断出现的固定炮台袭击。由于地方很小，要立刻往左下方移动，并赶紧再隔墙在另一边制造出 Computron 族的 Teleportal，然后再往下逃出，只要能逃脱对方母船的追击范围，便可安心制造 Computron 族的 Scrambler 来消灭刚才的敌人。至于刚才挡住入口处的固定炮台，可以用 Nomad 族的太空战士发射器将 Scrambler 传送过去予以歼灭。当清除对方的两艘母船后，可提升母船的搜索范围。

第 68 区　No Probe Data

目标：发现隐藏的母船。

难度：4

由于一开始敌人正处于正下方，所以要先小心地把母船沿壁移到地图右边，然后再制造 Computron 族 Scrambler 和 Triumverite 族的 Evaser，分别反复应用，歼灭这个区域的母船和

固定炮台。另外也记得要建造 Nomad 族的点激光，以击落对方不断袭来的 Torpedo 和 Controller。

敌人的 Statcon 在地图的上方，Torpedo 基地在地图的右下方，目标母船则在地图左上方的封闭区域里。前两者可以直接前往消灭，后者可用 Nomad 族的太空战士发射器，将 Computron 族的 Scrambler 搭载后再传送至该区域内即可。清除对方的母船后，以后我方制造的 Nomad 族多射束武器可以射得更快。

第 77 区　来访者(Visitore)

目标：清除 Narvek's Allies。

难度：2

本关的敌人都是一些奇形怪状的异形，其中除了有一艘特殊的异形船外，都是一些太空战士，这些异形的各项属性很高，但只要用 Nomad 族的太空战士发射器载着 Terran 族的 Special OPS，再一直沿路往下进行扫荡，即可轻松完成任务。敌人全部消灭后，母船的建造速度会加快。

星际争霸

Star Craft

一、游戏简介

这是一款由 Blizzard 公司的皇牌制作人 Shane Dibiri 担纲策划的即时战略游戏。游戏中各种族都是全新的人物及创意造型。游戏的光源应用极尽华丽。



游戏热键：

+：增加游戏速度；

-：降低游戏速度；

F1：辅助说明；

F10：游戏主选单；

Alt + M：游戏主选单；

Alt + L：提取游戏进度；

Alt + O：功能选单；

Alt + Q：中止任务；

Alt + S：存储游戏进度；

Alt + H：辅助说明；

Alt + X：离开游戏；

Alt + C:画面以选择部队为中心;

Ctrl + X:离开游戏;

Ctrl + M:切换音乐开关;

Ctrl + S:切换音效开关;

Ctrl + Q:中止任务;

Ctrl + C:画面以选择部队为中心;

Ctrl + 数字:指定战斗群编号;

Tab:在微观地图中显示或隐藏地图;

Spacebar:回到前一个传送的讯息;

Alt + 选择部队:呼叫原战斗群;

Shift + 地图原点:设定导航点;

Shift + Tab:切换微观地图中代表外交状态的颜色,其中绿为我方部队,黄为盟军部队,红色为敌人部队。

在连线模式下:

Enter:传送讯息;

Shift + Enter:将讯息传送给每个人;

Ctrl + Enter:将讯息传送给盟友;

Shift + 所选单位:从目前的选择中增加或减少部队;

Ctrl + + 所选单位:选择主画面中相同种类的部队。

二、完全攻略

游戏背景

几千万年前,有个科技极为发达的种族泽尔那加(Xel'Naga)在宇宙中流浪,他们在所到达的星球创造新的生命,他们试着创造出纯粹的生物形体,其中最成功的作品就是普罗特丝(Protoss)族和泽格(Zerg)族。但野心使得普罗特丝族和泽格族陷入大规模的战争中而无法自拔。泽尔那加给了泽格族同化寄生主的本领,结果泽格族却最终毁灭了泽尔那加。在这些种族的的战斗中,哈斯(Khas)取得了暂时的统一,他们以银河低等种族的保护者自居,但他们始终害怕普罗特丝族和泽格族的挑战。在泽格族开始将目标转向普罗特丝族的时候,特兰(Terran)族加入了战争。特兰族是来自地球的流浪者。在地球第三次世界大战后,地球出现了联合政府,控制了大部分人口。然而地球联合政府却是个专制而恐怖的政府,他们摧毁宗教及不同的语言,并将异己流放到星际中,这就是特兰族的由来。被流放的地球人从冷冻睡眠后醒来,发现自己正遭到异星力量的威胁,只有选择战斗。泽格族为了霸占整个星系,也将目标放在拥有智慧潜力的特兰族身上。

种族

游戏中的3个参战种族的特性各具特色。泽格族骁勇善战,掌握着外星生化科技的灵魂,可寄生在其他生物身上,具有强大的适应力,可在条件极为困难的环境中生活,并拥有以量取胜的“同化”技术。普罗特丝族拥有心电感应能力,具有强烈的个人主义,使自己也常陷入分裂中,这个种族有杀伤力极强的秘密武器,部队移动时还会升起强劲的“防护盾甲”。特

位是机械人，叫作探测器。探测器是在地图上定位一个坐标，然后相应的建筑就会由普罗特丝族太空运输舰传送过来，而传送的同时探测器便可开始修另一个建筑了。因此这个种族在修建筑时效率非常高。探测器又是最低级的战斗部队，它们身上有厚厚的装甲，比另外两个种族工人的耐抗性能要强一些。普罗特丝族的建筑要修在能量塔的附近。每座能量塔都能给一定范围内的建筑提供能量。这个范围在地图上表示就是一个圈，所有的建筑都要建在这个圈里，只有联络中心(Protoss Nexus)和 Vespene Gas 吸收器这两种开采矿物资源的建筑能够建在圆圈范围外。因此能量塔在普罗特丝族里的地位很重要。另外每座能量塔还可分为 8 个普罗特丝族部件的共同资源。如果一座能量塔被击毁，在其能量范围内的建筑就无法工作(如生产新的部队等)。

普罗特丝族的部队的生命值分为两部分，即 SP 和 HP。SP 会自动恢复，速度很快，但有总恢复量的限制，超不过最大 SP 值的 3 倍。因此普罗特丝族的队伍在大多数攻击中先消耗 SP 再消耗 HP。

普罗特丝族的初级地面部队称作狂战士(Zealot)，是一种强有力的近距离战斗部队。由于狂战士不能攻击空中的敌人，因此在它们出征时要派几个龙骑士随军行进。狂战士是地面进攻的主攻部队，在各项能力上升后更是如此。

普罗特丝族的中距离进攻武器是龙骑士(Dragon)，其实是一种陆行坦克，可攻击地面和空中敌人。龙骑士的开火频率稍慢，在近距离战斗中不是很有效。一般躲在狂战士后头，协助攻击空中的敌人和正面的敌人。在普罗特丝族电脑工厂里可升级龙骑士的攻击距离。

在普罗特丝族的地面部队中还有个叫圣战士(Templar)的特殊部队，具有隐形能力，其作用是协助其他普罗特丝族部队。圣战士升级后可施 3 种魔法：Psionie 风暴、幻觉和统治包(Archon Warp)。Psionie 风暴是大面积的攻击法术，不会对建筑物造成伤害。幻觉魔法会制造出某个士兵的一大堆复制品，这些假象打一下就会消失，但却是施诡计的好帮手。统治包魔法是消耗两个圣战士的生命产生执政官(Archon)，这是普罗特丝族最强的地面部队。从攻击和防守两方面来看，执政官可同时攻击地面和天空，可远距离攻击，武器是一门巨大的 Psionic 炮，威力不小。使用执政者时最好能带上几个其他的地面部队。

普罗特丝族的另一种地面部队是掠夺者(Reaver)，这是一种体形庞大移动缓慢的单位，形状就像是一只大甲虫。每个掠夺者可带 10 个甲虫炸弹，是近距离杀伤力极大的攻城法宝。不过其移动速度太慢，效果就差一些，常用来拆掉敌人的建筑。

普罗特丝族有强大的空军，从速度缓慢的观察者(Observer)到强大的仲裁者(Arbiter)，应有尽有。

观察者是一种隐形飞船，不带武器，但视野很广，又不会被人发现，是用来侦察的好工具。玩家可在观测大楼里升级它的速度和视野范围。

侦察机(Scout)是普罗特丝族中级空战单位，但它可携带强有力的武器装备，包括空对空导弹和攻击地面目标的激光。其可在装甲、速度、视野和火力等属性上得到提升。

航天飞机(Shuttle)是用来运送普罗特丝族部队的，每次可运送 8 个探测器或 4 个狂战士，升级后速度会更快，但易受到敌空中部队的袭击，因此每次运输时要有多架侦察机护航。

航空母舰(Carrier)是在天空中飞行的，因此应该叫空母。自己不能攻击，但可携带截击

机，一般情况下可携带4架截击机，在升级后可达到8架。截击机是由空母制造出来的，单价为30个水晶。空母的目标大，速度缓慢，也是容易受到敌手攻击的。

截击机(Interceptor)可用脉冲炮对空及对地进行攻击。

仲裁者是一种多功能的飞行战斗部队，它能自动地把自己周围一定范围内的己方部队和盟军部队隐藏起来，让敌人难以摸清我方军力情况。在进攻时，仲裁者还能让敌高级部队(如特兰族的巡洋舰)暂时瘫痪，在防守中仲裁者又可使己方和盟军被操作的部队暂时无敌，不怕敌人的射击，但这时被保护的部队也暂时无法移动和进攻。仲裁者还能瞬间传送一支部队到它所在的地点，这一方面可把某支正在战斗的部队撤离战场，也可以在受到攻击的时候召唤紧急支援。

特兰族

特兰族的飞行器是比较强的，它们的宇宙飞船体积最大，称为巡洋舰，可把武器升级到大和(Yamato)炮，每发射一次需耗费150点能量值，可撕裂敌方的装甲和其他防护设施，具有极大的破坏力，但造大和炮的废用很贵。这种大炮不仅消耗能量太多，而且第二次发射的等待周期较长。舰上的能量存储器也可以升级(从200升到250)，但还是不能满足需要。

特兰族的战斗单位有：

工程兵(SCV)：会修理建筑，修理速度较快，但要花资源。

步兵(Marine)：有Stim Pack，能在一段时间里加快攻击和移动速度，但会消耗体力值的四分之一。

火蝠(Firebat)：有Stim Pack，能在一段时间里加快攻击和移动速度，但会消耗体力值的五分之一。

幽灵战士(Ghost)：地上型的魔法单位，可发射核弹，可有锁定、隐形等能力。

秃鹰战车(Vulture)：有Spider Mine，能够在地面上放置地雷，地雷更会在放入后潜入地下(此时算隐形单位)。一只部队造好后可带3个地雷，但无法补充。

围攻坦克(Siege Tank)：厚装甲的坦克，有围攻模式(Siege Mode)和坦克模式两种攻击方式，围攻模式的攻击力强，攻击范围广，但攻击速度慢，攻击时也无法移动。

机甲战士(Goliath)：配备自动式双管机枪(对地)和地狱火导弹(对空)。

鬼魂战机(Wraith)：出没诡秘，用激光对地射击，用双子星导弹对空射击。

运输机(Dropship)：在星际港口附加控制塔后出现，用于运输。

科技船(Sience Vessel)：空中型的魔法单位，可侦测隐形，可具备防御矩阵、电磁冲击波和辐射等能力。

星际巡洋舰(Battle Cruiser)：装甲极厚，有激光炮和大和炮，可对地和对空射击，攻击力不错，射程也很远。

核弹(Nuclear Bomb)：中心攻击力600，周围攻击力400。

资源

游戏中的资源只有矿石(Mineral)和瓦斯(Gas)。其中矿石散落在地上，6至8块放在一起，一块的含量为1500单位。矿石收集完后会消失。瓦斯可在类似火山口处建提炼场后开采，一个火山口的含量为5000单位。采集队伍每人带回来的量是8，而且这个值无法提升。

瓦斯收集完后还可继续，产量减少为2。

基地可提供9至10个人员单位的消耗，其中特兰族为10，另两个种族为9。特兰族要建供应站(Supply Depot)来维持其供给，而普罗特丝族要建能量塔(Pylon)来维持其精神力，泽格族要生产Overlord来维持其控制力。

建筑

泽格族的建筑物是靠人工突变产生的，其特性是除了总部和提炼场外，所有的建筑物一定要建在建筑地基(Creep)上，而且泽格族的的部队在建筑地基上会加快移动速度。

普罗特丝族的建筑物是传送产生的，所有建筑要建在能量塔的范围内才能正常运作(除了总部和提炼场外)，所以在攻击普罗特丝族时，往往要先进攻能量塔。

特兰族的建筑物是建造产生的，其特性是总部和各种生产性的建筑都可以飞行到新的地方再着陆，但在飞行中无法使用建筑的任何功能，不少建筑物可在其旁边建造附加建筑。像工厂(Factory)要在旁边建造机械车间(Machine Shop)，才能生产围攻坦克(Siege Tank)。

以下是三个种族的基本建筑：

仲裁法庭(Arbiter Tribunal)：研究传送术、冻结术，增加仲裁者50点技能。

军械厂(Armory)：可对地面机械部队和空中部队的部器、装甲升级。

能源吸收站(Assimilator)：普罗特丝族的建筑，在有联络中心后兴建。

兵营(Barracks)：制造普通战斗单位的地方。

掩蔽壕(Bunker)：特兰族的特殊建筑，可隐藏4个步兵，可自动对靠近的敌人发动攻击。

大本营(Citadel of Adun)：增加狂战士的速度。

克康(Cocoon)：建筑其他建筑的必要建筑。

卫星站(Comsat)：特兰族的有法力的建筑，可使用法力对地图做扫描，而且能侦察到隐形单位。

指挥中心(Command Center)：特兰族特有的建筑。

控制塔(Control Tower)：可使鬼魂战机具有隐形能力，并研究阿波罗反应堆，使鬼魂战机增加50点能量。

间谍中心(Covert Ops)：可研究鹰眼以增加幽灵战士的视野范围，以及增加幽灵战士的锁定能力及隐身能力，并可研究摩比斯能源反应堆。

建筑地基(Creep)：泽格族的特有建筑，其所有的建筑都要建在这个建筑地基之上。

控制中心(Cybernetics Core)：可升级空中部队的武器及装甲，增加龙骑士的攻击范围。

工厂(Factory)：制造其他建筑的基本建筑。

灯塔(Fleet Beacon)：增加侦察机的视野范围、速度，增加航空母舰的舰载量。

铸造车间(Forge)：普罗特斯族的建筑，可升级地面部队的武器及装甲，升级能量盾。

兵营(Gateway)：普罗特丝族特有的建筑，可提供狂战士、龙骑士、圣战士。

Guardian：泽格族提供能源的建筑。

产卵器(Hatchery)：泽格族的孵化建筑。

军营(Hive)：泽格族的军营。

机械车间(Machine Shop)：可研究离子推进器、诱导地雷和围攻坦克。

通道(Nadus Canal):泽格族特殊的建筑,可在两块建筑地基上用通道做瞬间移动,泽格族地上单位进入一侧的通道,就会快地另一侧出来。

联络中心(Nexus):普罗特丝族特有的建筑。

核弹发射站(Nuclear Silo):特兰族的特殊建筑,可准备一个核弹,给 Ghost 发射。

天文台(Observatory):增加观测者的速度、视野范围。

物理实验所(Physics Labs):可研究大和大炮、巨人能源反应堆。

能源供应站(Power Station)。

能量塔(Pylon):普罗特丝族特有的建筑,能量供应装置。

机器人工厂(Robotics Facility):可提供航天飞机、掠夺者和观测者。

科学院(Science Facility):可附加物理实验所,研究电磁冲击波、辐射和能源反应堆。

充电器(Shield Battery):普罗特丝族的特殊建筑,可快速恢复能量盾的能源,且建筑物拥有强大的法力,不过恢复时需要法力。

防御设施(Spire):泽格族的特有建筑。

孢子繁殖地(Spore Colony):泽格族的特有建筑。

星际之门(Stargate):可提供侦察机、航空母舰和仲裁者。

星际港口(Starport):可附加控制塔,提供鬼魂战斗机、运输机、科技船和星际巡洋舰。

圣战殿堂(Templar Archives):研究风暴术、幻术,增加圣战士 50 点技能。

机器人技术中心(The Robotics Support Bay):增加掠夺者的攻击力,增加 5 发甲虫炸弹,增加航天飞机的速度。

武器工厂(Weapons Plants):制造大型装甲类武器的场所。

隐形

各个种族在游戏中都有隐形能力,而且如果被攻击者看不到隐形是无法还手的。特兰族的 Ghost 和 Wraith 都会隐形,隐形会消耗 25 点的起始费用,然后再慢慢扣法力,减少的速度和平常加的速度一样,可随时现身。

普特罗丝族的观察者建造出来就会隐形,但无法实施攻击行动。仲裁者可隐形自己一圈的单位,但无法隐形自己的其他的仲裁者。普特罗丝的隐形一直就是持续的。泽格族虽然不会隐形,但泽格族的地上单位会钻地,效果犹如隐形,但钻地时无法攻击和移动,也会被敌人侦测出来,钻地后可随时钻出地面来。

能侦测隐形单位的建筑有 Missile Turret、光子大炮、孢子繁殖地、Sunken Colony 等。能侦测隐形单位的机动单位包括特兰族的 Science Vessel、泽格族的建筑地基克隆和 Overlord、普罗特丝族的观察者。这些可以侦测隐形的机动单位都跑得不快。另外,特兰族的卫星站也可侦测到隐形。泽格族女王的 Parasite 寄生虫如果施在隐形单位上也能看到单位。

三、攻关指引

特兰族

第一关

任务:建 3 个动力站(Supply Depot),建 1 个绿矿冶炼厂。

战斗开始后,点击工程兵,再点钻探图标(Gather)和水晶矿,工程机器人就开始采集水

晶了。点击指挥中心，生产第二个工程机器人，然后在指挥中心下方的火山处建造绿矿冶炼厂。建造完成后，开始采集绿矿。然后再让工程机器人连续建造 2 个动力站，这样就有 3 个动力站了。

第二关

任务：找到莱诺(Jim Raynor)，建造 1 个兵营，再生产 10 个步兵。

开始在左上角，沿路走，过桥，转向南。在峡谷口找到驾驶装甲战车的莱诺。进入峡谷后，在龙骨旁展开一场小规模的战斗。过了龙骨再往南不远就可到达我方基地。派 2 个工程机械人采集水晶矿，另一个建造兵营。建造好兵营后，生产 10 名步兵即可过关。

第三关

任务：莱诺到达盟军基地，并消灭全部的敌人。

开始先派工程兵采集水晶、修建绿矿冶炼厂，然后在指挥中心生产工程兵，用来建造工程研究所(Engineering Bay)，然后升级步兵的火力和护甲，成批地生产步兵，让莱诺领着前往盟军基地。消灭峡谷右上角的敌人，然后从冶炼厂右上方的斜坡上去，在高地上消灭敌人的碉堡和几个敌人，来到左上角的盟军基地。在盟军基地生产火蝠，并利用药物研究所研究两种激素。采集完自己基地的水晶后，可前往开采盟军基地上方的水晶。在生产出一批士兵后，向右出击，消灭中部谷地和右上角台地上的敌人。

第四关

任务：防守基地并消灭全部敌人。

开始派工程兵采集水晶、修冶炼厂、采绿矿，在工程研究所升级步兵的火力及护甲，然后修建几个防空导弹发射架，加强对空力量，生产步兵到两个路口防守，造工厂生产装甲战车。有一定力量时从右上方通道冲出，搜索并歼灭各处的敌人和建筑物。由于敌人比较分散，在他们能组织起来前，逐一将他们消灭。同时要小心敌人对我方基地的偷袭。

第五关

任务：找到 3 个传送点(Beacon)，并让莱诺前往第 3 个传送点。

从右下角出发，沿路直走，尽量不要恋战，以保存实力。在道路尽头转向东北方，击毁 4 个从地板下升起的炮台，然后向左、右、左，下楼梯，从另一个楼梯上去，找到第一个传送点。走进传送点，从右上角的第二个传送点出来。出南门沿路往东，在拐角上消灭导弹基地，转西南，找开一道门，在屋中央那个物体后面就是第三个传送点。将莱诺送上去即可过关。

第六关

任务：找到柯莉干(Kerrigan)小姐和盟军基地。并让柯莉干和莱诺到达盟军基地，消灭全部敌人。

沿路向南，出山谷在公路找到柯莉干，得知盟军的基地在右上角。沿路过桥，在拐弯处消灭敌步兵并摧毁 3 个导弹发射架。在右上角拐弯过桥。消灭桥另一端的装甲战车。在公路尽头消灭敌战斗攻击机。突破敌封锁线，不必杀尽敌人，让柯莉干和莱诺进入盟军基地。让柯莉干迅速到指挥中心旁的传送点，即可从传送点中传送一支盟军。歼灭敌追兵后，开始采集水晶和绿矿，为下一步反击战准备资源。在机场生产鬼魂战机。侦察到地图右下角的一个由桥梁连通到敌占大陆的小岛。用战机击毁岛上冶炼厂，封锁通往小岛的道路和桥梁。

将盟军指挥中心迁移到右下角的安全区内，然后扩大基地，有足够实力后发动攻击，消灭全部敌人。

第七关

任务：让莱诺和两架运输机到达诺拉德二号(Norad II)。

行动开始后，部队向左侧动，消灭几个敌人后，进入左下角的盟军基地。盟军基地启动后，基地右侧山谷的诺拉德二号显现出来。此关的装甲研究所可生产新型的机甲战士。夺取在基地北部的水晶矿和绿矿。建造机场和导航塔，生产运输机。在消灭基地右上角峡谷谷口的敌人后，派十几个机甲战士出峡谷，沿右侧山脚走。往右绕过山弯，从斜坡冲上高地，清除高地上的敌人防空导弹阵地和战斗机群。全歼诺拉德二号峡谷周围的防空力量和空中力量后，生产运输机，将莱诺运到诺拉德二号。

第八关

任务：毁灭敌人的所有力量。公爵(Duke)不可死。

开始我方所处的基地位置不理想，可将所有建筑物移到前方的平地，再行建造。此关敌人源源不断，因此要有足够的资源，打持久战。由于敌方建筑很多，要靠幽灵战士发射核弹，并辅以有隐形能力的小型战机，虽然耗时长点，应该能够取胜。

第九关

任务：毁灭普罗特丝族的所有力量，保持泽格族的建筑不受损坏。柯莉干也不能战死。

前方即是泽格族的建筑，先不要去动它，只要在路口加紧防备即可。摧毁普罗特丝族的所有力量后，泽格族会有大批兵力进犯。普罗特丝族的基地位于右方和下方，兵力虽不及上关多，但也要小心应付。此关要多利用战舰和有隐形能力的战机。

第十关

任务：摧毁铁炮，莱诺不得战死。

敌人一开始就有强大的兵力，要等有足够实力后再进攻。有了近百架小型战机就可向上进攻。夺得中间地带后再扩大实力。在铁炮周围还有一个敌军基地，但力量不强，有几十架战机就可解决。由于敌人太多，要利用隐形能力，先摧毁敌人的探测器为关键。

摧毁铁炮后，特兰族即得到最后的胜利，其他种族狼狈逃亡。大地恢复和平。

四、游戏心得

秘技

在游戏过程中，按下 Enter 键，输入以下字符串可得到相应的秘技：

black sheep wall：地图全开；

breathe deep：瓦斯无限；

food for thought：拥有在补给限制下无限制造单位的能力；

game over man：任务失败；

medieval man：单位无限生产；

modify the phase variance：拥有生产所有建筑物的能力；

noglus：让电脑对手不能使用魔法；

operation CWAL：加速建造单位与建筑物；

power overwhelming:无敌模式,任何物品都不会损毁;

show me the money:提供 1 万单位的矿物和 1 万单位的高能瓦斯;

something for nothing:开启所有可生产的选项;

staying alive:无法完成目前执行的任务;

the gathering:施法单位(Psionic stuff)的法力(mana)无限。

there is no cow level:完成目前执行的任务;

war aint what it used to be:关闭战争迷雾;

whats mine is mine:矿产无限。

选关

输入“ophelia”,然后按 Enter 键,再按数字键,跳到所要的关卡号,即可自动进入该关。

妖魔道

一、游戏简介

这是一款由大宇公司出品的中国山水的角色扮演类游戏。和《轩辕剑》、《仙剑奇侠传》一样,都是大宇公司的杰出作品,与同类游戏相比,难度较大。

二、完全攻略

荒茫城

我和母亲在荒茫城生活多年了,这个繁华的都市有一天闯入一群青面獠牙的怪兽,顿时烈焰四起,屋毁人亡。母亲也为怪兽所伤,多亏有位身长双翼的浪人相救,我和母亲才能死里逃生。但是母亲已奄奄一息,我将她送到城外的静心寺求救。长老看过病情后说是中了厌火国火炎猛兽的毒火,须取得南方的糅神果为药引方能治得。为使母亲能够尽快脱险,于是我与救我们的翼人族的翼鸠风尘仆仆前往南方寻找可治火伤的糅神果。

泫沃湖

到南方去有两条路。一是出静心寺往北经穿山道由西至南;二是出寺后过桥往东,到泫沃湖坐船到东方由东到南。我们选择了第二条路。在湖边的清滨村我们得知住于水底的氐人族的族长下令不让船只进湖,靠捕鱼为生的村民们生活已没有着落。不少人不顾禁令进湖,却都是有去无回。我到村长家,得到许可下湖找氐人问明原因。乘船到湖中瀑布,由瀑布后的通道到了湖底,来到氐人族领地。得知泫沃湖湖底有一神兽玄武,守着一块玄武玉,不久前有人趁神兽浮出水面换气时将这块玉盗走,神兽大怒,便在湖中兴风作浪。经过苦战终于制服神兽。征服玄武兽后,而族长也解除了禁令,渔人又可自由捕鱼了,而我们也得以乘船到了对岸的冲沙镇。

冲沙镇

过湖后来到冲沙镇,镇的东北方有一净源村,可村内一个人影也没有。在村子尽头有一山洞,名曰鬼域穴。一到洞口便听到洞内传出诡异的叫声,进入洞中忽然天昏地暗,四处张望却不知身处何处。正在走投无路之际,遇到了另一个身处迷境的人,他叫风玉灵,奉师命

来调查洞内的狂梦鸟。他用元神大法入洞，现住在冲沙镇的茶店。在风玉灵帮助下，终于出洞，回到冲沙镇。北上精栊城，在城中客栈找到救命恩人风玉灵，为报恩一同北上鬼域穴打败并收服狂梦鸟。风玉灵将狂梦鸟化为石像，然后去回复师命，我和翼鸩由右首洞口出洞到了青龙城。



青龙镇

青龙镇是焦侥国最大的城，在城中杂货铺中可找到李文丢失的手镯，得一千两酬金。为了促成杂货铺老板的女儿珠儿和阿牛的婚事，我和翼鸩决定进入城南林中寻找血殷桑的果实，不想在林中被焦侥族人抓获。幸得风玉灵放火相救。

卧龙村

回卧龙村，找到巨树树穴，入穴得风玉灵所要的青龙玉和青龙鳞，出树洞恰遇青龙回洞，一场恶斗后，我们力不能敌，纷纷倒下。风玉灵取出狂梦鸟石像，狂梦鸟复活，和青龙斗作一团，我们得以逃脱，前往杏溟村

杏溟村

在杏溟村外救了与猛兽恶斗的村长，他为表达感谢之意送我们一件赤金丝衣。此衣由食用血殷桑叶的赤金蚕吐的丝织成，不怕火烧。

节菁村

前行至节菁村，此处乃焦侥国和厌火国交界处。有个叫应平的人由于仆人背叛，身无分文。我于心不忍，替他付了房租，和他相约到暝垣城回报。由村民口中得知村北跌猿谷内有妖怪伤害人。上山后不慎由崖上跌下，回头不见了翼鸩，想他身有双翅，大概不会有什么事。在谷底见到一人身蛇尾的怪兽，制服后，得知他叫复裲，被对手施法后变为此形，神智不清，时常伤人。凭复裲的咒语被传送出谷。走时找到应平的两个仆人留下的另一件赤金丝衣，此为应平在杏溟村购得，价值连城。出了跌猿谷，发现置身于穿山道中。出了穿山道，便到了铸箫城，这里的兵器是最好的，购得武器和药品装备起来。城北的山洞虎啸窟是白民族所在地，听说洞内遍是黄金，可洞口被巨石封住了。

钧鑫村

前行至钩鑫村，由镇民口中得知该镇长期受南方星象门压迫，一怒之下，在茶馆内杀掉星象门留守之人。又到镇中钱员外家，在钱员外家厨房的地窖里杀死巨蜘蛛，得化语石，有了它可懂各种语言。由钱员外口中得知其饱受蚀日岛上异族伤害。前往村子西北的蚀日岛，杀了异族首领。后来才知为非作歹的是钱员外，回村发现钱员外早已逃之夭夭，悔之晚矣。我悲愤交加，追回镇中，钱员外已外逃，只在地道中找到他没带走的几件宝物。在客栈内伤了在村中作恶的马象，得到一把钥匙。村南一宝塔处即星象门所在，在星象门前用钥匙开门，进塔后连过四关后，打败星象门十二首领，一举灭了星象门。得知这十二星象原本是无启国奇陵山的小头目，受人指使在此离间人族和异族的关系。但幕后策划者到底是谁呢？

暝垣城

事情越来越复杂离奇，显示有大阴谋，我们决心弄清真相，于是过南方山洞，到达奇陵山。在山右下方的暝垣城中，在一水井内有个怪物叫庸益，浑身恶臭，却爱上城内青楼女子枫梅，实在不可思议。他一定要我想办法让他变为人形，否则就不离去。在城中我看到了应平，其父应员外更是非常客气。时下厌火国人经常在城外骚扰，最近常在南方烽焰村出现，因此应员外派应平到杏溟村购买赤金丝衣。我与城内人商议，决定次日攻打火炎山。次日起身时，应氏父子已独自带众人先上山了。赶到火炎山下，炎热异常，幸好带着赤金丝衣，顿觉精神百倍。山顶上正在你死我活地相持不下，在风玉灵相助下，并肩打败伏火族神兽朱雀，消灭了厌火族。族长死前吐露真相，应员外贪图厌火族人口中的珍珠，屡下毒手，所以族人伤害人类；不久前厌火族掌管的朱雀玉被盗至荒茫城，这才有火烧荒茫城的悲剧。应员外已死，应平不能接受现实，与族长同归于尽。来到左手第一间屋内，在床上柜里找到鞣神果，找到了鞣神果，急忙和风玉灵回静心寺救母。

荒茫城

母亲得救了，但身体刚刚痊愈，尚须调养。为了解开各族间的矛盾，破除坏人的阴谋，我们还需探明真相。应风玉灵之请，去见他师父。先回荒茫城，此时城内只剩下残垣断壁。在镇的左上角第二间破屋的南角找到风玉清所留的一个示血轮符，在镇的右上角第三间破屋的西角发现了第二张示血轮符，此乃风玉灵和他师兄风玉清的联络方法。在两符所指方向交点的树上有一字条：“钧鑫镇南，三株树中，朱雀玄武，藏于其中”。按字条所示，在钧鑫镇南方山中的三株小树间找到了朱雀玉和玄武玉，这是风玉清用性命换来的。

昌锡村

跟风玉灵回白民国西北的昌锡村交两玉复命，并拜武罗为师，然后遵师命下山去找白虎玉、麒麟玉。白虎玉在白虎窟，但白虎窟有大石阻住，据说可用铸箫城柳毅的破垠斧劈开。于是前往铸箫城。

铸箫城

来到铸箫城，找到柳毅武师，向他借破垠斧，但他不肯出借。从其妻子口中知其女与柳毅吵架出走北上，柳毅正心急如焚，故态度不好。于是北上虎啸窟，恰逢其女柳若芙在山上受猛兽追击，我不顾安危，舍身救美。柳若芙得知我们的困难，带我们回城，柳毅此时也就欣然借出破垠斧。由大师兄上官柏带着破垠斧上山，劈开虎啸窟大石，进入打败神兽白虎得到白虎玉。与柳若芙分手之际依依不舍，相约日后相见。

奇陵山

回昌锡村复命，得知最后一块麒麟玉放在奇陵山虹神庙中。上山途中有一虹神庙，师父交给我们一封信，要交于主持。来到奇陵山，经过一道道复杂的迷宫，终于找到螟垣城西北奇陵山上的虹神庙。虹神庙的主持告之，麒麟玉放在祭坛上，而到祭坛必须要用虹幡召来虹神造一虹桥才能到达祭坛。但是从山中无启族人口中得知虹幡已被盗，真没想到千辛万苦，到达山顶结果却一场空，无可奈何只能回暝垣城找虹幡。

暝垣城

无意间从老太婆口中得在城内庙内小和尚有神通。病急乱求医，找到小和尚，并得到一幅对子："寻阳寻雨不见虹，问花问卉却得柳"，本来对柳姑娘念念不忘的我，当即茅塞顿开，急忙去找柳毅武师。

[illegible]

赶到柳毅家中，意外地得知虹幡被上官柏窃走。柳毅说已将柳若芙许配了上官柏，柳若芙一怒出走，两人都不见了。我心急如焚，出城寻找，却莫名地受到白民族袭击，赶到白虎窟问个究竟，原来上官柏见到洞内黄金后起了贪心，返回窃取被擒，恰逢柳若芙上山却被误认为同伙。向族长解释后，使柳若芙获释，上官柏已一命呜呼，因此顺便得到了虹幡。送柳若芙回城后，在她再三坚持下，柳毅只得同意让她与我们同行，终于能和心爱的人在一起了。

奇陵山

重返奇陵山顶，挥动虹幡，出现虹桥，到达祭坛。在祭坛南面被一群无启族人包围，打败无启族人和祭坛上复活的麒麟后，分别已久的翼鸠忽然出现，我又惊又喜，可他却出手阻止我们取宝玉。一番较量后，翼鸠终因力单而败北，我们得到了麒麟玉。翼鸠临死前指责我帮助风玉灵师父武罗，收集五方玉得到五色鼎以求控制异族人心智，达到人类永远控制异族人的目的，我和玉灵师兄将信将疑。

昌锡村

取得麒麟玉后回村向师父复命，师父说得五色鼎是为了治病救人，我们怎能不信。在师父带领下来到村子东面山中的五行塔中，直上塔顶。在塔的第十一层发现这样一首诗："青黑赤白黄，五玉置五方。龙龟雀虎麟，神兽聚神鼎。"在塔的第十二层有五个台，依龙龟雀虎麟次序，按屏风上所画的五兽，对应五个台放上五玉，只见光芒四射，神鼎出现，神奇无比的五色鼎终于出现了。

师父狂笑不止，原来翼鸠说得没错，师父正是欲以五色鼎控制异族人。正在我们失望之时，异族人复祠出现了，他怒斥武罗。武罗命我们杀了复祠，但我们怎能再助纣为虐。最后的时刻到了，我和玉灵师兄、柳若芙向武罗应战，战斗激烈而残酷，但最终我们还是战胜了邪恶的武罗。正当复祠向武罗发出致命一击时，玉灵师兄冲上前去替他的师父挡了一击，然后离开了人世，这也算是对师徒一场的回报。武罗恼羞成怒，抓住复祠从塔上摔了下去，终于同归于尽。望着血腥的结局，我长叹一声："要这五色鼎又有何用？"发功击碎了五色鼎，那耀眼的光芒随之消失。

多年后，我和母亲、柳若芙在一个村中无忧无虑地生活着。看着自己的孩子和许多异族人的孩子兴高彩烈地玩耍着，我对人类和异族的和平共处充满了信心。

三、游戏心得

秘技

游戏中同时按下 D、H、L 和 Scroll Lock 键，然后按以下键可得到相应的秘技：

1：加快行走速度；

2：增加银子 1000 两；

3：可增加等级一级；

M：画面上出现敌方的能源；

N：在画面左方出现坐标，再按一下 N 键会消失。

音乐欣赏

游戏主画面时同时按下 D、H、L 和 Scroll Lock 键，然后放开后按 M 键可启动点唱机功能，按↑、↓选择乐曲，PgUp、PgDn 键选择音效，音效需按 Space 键播放。总共有 76 首乐曲可听。

加助手

一开始先往北走，经穿山道通往西方，再由西往南。到钧新镇的一间客栈，打败一个星象门的头目，得一把钥匙。然后往钧新镇的西南方走，到了星象门后，就可以利用钥匙进入。在第一层会得到一个助手，然后再回到一开始的静心寺往东再从头开始，这个同伴就会因主角的等级增加也变得非常厉害。

勇闯魔窟

Guts 'N' Garters in DNA Danger

一、游戏简介

这是一款由 Ocean 公司制作、Virgin 公司发行的射击+解谜类游戏。游戏的难度比一般的射击游戏高。游戏中有不少难解的谜题。共有 4 大关 11 个任务。

二、完全攻略

第一关

在第一关中需要完成 3 个任务。一是要找到一份海军绝密文件。二是炸毁一列火车。三是找到坠毁飞机的黑匣子。

敌人盘踞在一个小岛上，你和战友从飞机上空降到这个小岛上的沙滩上。在降落时，战友中了埋伏，牺牲了，现在只好单枪匹马去面对挑战。

刚着陆时，装备只有一只手枪、几颗手榴弹和地雷，因此不宜在沙滩上久留。可往右跑到下一屏，迅速干掉那 3 个敌人。然后向前跑，不要理会后来出现的敌人。跑到下一屏之后，先消灭掉全部敌人直至屏幕上出现文字提示“清空屏幕”，这时才可以彻底放宽心四处寻觅，看看有没有好的物品。被干掉的敌人倒地后会化成一个上面印有冲锋枪的长条箱子。走过去把它捡起来。当集齐 8 个箱子，就可以组成一件威力无比的武器。端着冲锋枪，向右走入下一屏，用机枪轻松消灭掉了所有的敌人。战斗过程中，原本停在那里的一辆卡车开走

了，留下了一个黑色长条物，把它捡起来。这一屏中最后一个敌人与其他敌人不同，他的尸体没有消失，这里面一定隐藏着什么秘密。用 Ctrl 键检查尸体，得到一个引爆器。原路返回到那个曾经匆匆跑过的场景中，将敌人消灭。在这一屏中消灭掉最后一个敌人时，也会出现一个长箱子。杀光敌人后搜寻战利品接着可向左边去。来到一开始降落的地方。沙滩上没有什么重要的东西，消灭所有敌人后，再向左走。在这一屏中最后一个敌人的身上，可得到扳手。消灭所有敌人以后，前面有扇门，但现在先别过去，因为有一片雷区横在面前，还需要找到一个探雷器，所以接着往左走。



在这一屏中，得到一个长箱子。往前走，在有飞机的两屏里可得到白色的包裹和刀子。在飞机的后部会发现一扇破门，查看一下可发现探雷器，但无法拿到。可用钩子取出探雷器。回到雷区前，使用探雷器，当靠近木门的时侯，地雷就会出来。小心趟过雷区后，来到门前却进不去。用那个黑色的钩子开门。进屋后，得到好多东西，最重要的东西是那个黑匣子，这可是需要完成的 3 个任务之一。在最里边的一个柜子上发现一张软盘。

完成沙滩左边这一区域之后，再往右边推进。右边有几个场景中的敌人已经消灭了，不过还有些东西没有拿到。来到得到机枪的那个场景，用扳手拧下那个锚。从这一屏走到那个开阔的场景，然后往右走进下一屏。炸开那排铁箱子，得到白色的包裹。可使用一次，补充一下自己。再进入下一屏。下一屏中的敌人比较多，很难对付。经过激烈的战斗，消灭完敌人。在一个救生圈上，得到一段绳子。用刀子将它割下来，与锚连在一起。用锚爬上军舰。在军舰上，用软盘得到海军秘密文件。

从军舰上下来，朝前走，然后向右拐，在这一屏可听到火车的汽笛声。消灭这一屏的敌人后，循着汽笛声来到火车站。经过一场血战，歼灭所有敌人。此时走出一个车站工作人员，要在他吹响哨子之前使用那个起爆器。然后躲得远一点，看着开过来的火车爆炸。

从火车站出来，来到那个宽阔的场景后再一直向前走。只有这一屏的敌人还没有消灭。消灭这一屏的最后一个敌人时，可得到第八个长箱子。这时，就拥有一支火箭筒。用火箭筒到炸火车的地方与关底怪物决战，否则几乎没有成功的可能。杀了关底怪物之后，回到飞机尾部那个场景，从那个圆盘状的东西前往第 2 关。

第二关

第二关也是由 3 个任务组成。一是潜入敌人军事基地内部摧毁反应堆，二是阻止敌人

发射导弹，三是与总部和附近部队的联络受到了干扰，必须找到并摧毁干扰的设备。

一开始处于敌人军事基地的外面，经过一场激战之后，消灭全部敌人。但被一道横杆挡住，无法进入敌人的基地。于是，向右边走去。这里只有一个士兵守在那里，将他干掉。从倒下的士兵身上得到一身制服。穿上这身制服，伪装成敌方人员。回到基地外面。恰好有辆装甲车从外面进去，跟着这辆车走了进去。进去后，恢复原来的样子。再和敌人战斗。

要想进到反应堆室里去，需要找到一把红色的钥匙。在有导弹发射器那个场景中，击毙一个身着红色服装的工程师，从他的身上找到这把红钥匙。用它进入反应堆室，屋子里面的墙上有个大风扇。要把它关上，但有许多电流拦在面前，走不过去。用枪击打控制面板，捡起地上的护眼罩，离开这里。

现在该去完成第二个任务。首先，要找到敌人导弹发射控制中心。进入这个中心，你需要一把蓝钥匙。有一间外面有3个红色的桶的屋子，在桶里可得到那把蓝钥匙。此外，还需要找到一件导弹发射保密装置，在每个控制台上使用这个装置，可使导弹停止工作。

这一关的第三个任务是要求你找到并破坏那个阻碍你与总部及支持部队联络的设备。首先要去激光屋找到一枚特殊的炸弹。激光屋中有看不见的激光束。在这里拿到的炸弹还需要拿到高射炮后面的发电机上充电。充电后，再把它拿到信息交流中心，并放在地板上这样就完成了第三个任务。

完成任务必需的物品：

红钥匙：在导弹发射器那个场景的一个身穿红衣的工程师身上。

绿钥匙：藏在储藏库外边的电话里。

蓝钥匙：藏在高射炮那一场景中的红色的桶里面。

护眼罩：在反应堆室的地板上。

导弹装置：隐藏在储藏库里的一堆纸盒中间。

直升机钥匙：在训练场的垃圾桶里。

敌人的发报器：藏在直升机里。

炸弹：在激光屋里的地板上。

制服：在入口处右边的那个场景里。

小刀：训练场上的敌人的尸体上。

第三关

本关也有3个任务。一是设法关掉敌人的水电厂，二是污染敌人的水源，三是去炸毁敌人的大坝。

来到敌人的水电站中那个有叶轮机的屋子，发现有许多电流围绕在叶轮机周围，防止他人靠近。第一步你应先关掉电流。先来到了路尽头的那个场景，在一个黑色圆形的容器里发现一堆金属屑。这些容器很结实，要在它们下面放两颗地雷才能把它们炸开。把金属屑扔到大坝的上入水口处。在一阵激烈的摩擦声后，内部的机器嘎然而止。再回到叶轮机屋子中去，会发现围绕叶轮机的电流少多了。将地雷放在大叶轮前前，引爆，将敌人的水电站炸毁。

任务之二是污染敌人的饮用水源。首先要在矿井中找到培养的细菌液。矿井里很黑，

只好回到建筑基地中找个打火机。拿到打火机再回到矿井,找到细菌培养液。返回大坝上。这时有很多狙击手向你射击,可先找到一件隐身衣再通过。

最后一个任务是摧毁大坝。在采石场上有个带着特殊呼叫信号的降落伞落下来。敌人可能会发现这个降落伞,并想毁掉它。要抢在敌人前面得到它。把降落伞带下来的指示信号拿到大坝的顶部,在那里使用这个信号。附近的舰载直升机接到信号后就会出动,向这里投放炸弹。需要注意的是在发出信号后,要赶紧离开大坝,否则自己也会被炸得粉身碎骨。如果发信号的地方距离坝塔太远,扔下来的炸弹也起不到作用,任务就失败了。

完成任务所需的物品:

装有细菌培养液的瓶子:在矿井里的地上,要找到打火机照亮矿井。

隐形衣:在大坝的圆By里。

打火机:在建筑工地的起重机里,用短路得到它。

特殊呼叫信号:由降落伞带下来。

金属屑:在路的尽头,在一个黑色容器里,用两个地雷炸开。

第四关

第四关是与敌人最后决战的一关。在本关里需要完成两个任务:一是找到敌人的标本室,并把它拍摄下来,然后再毁掉它。二是敌人在地下试验室附近建成了一个辅助的信息交流系统,要将一台装有关闭密码的便携式电脑连接到碟形卫星天线上。

若要完成第一个任务,需有一架照相机。一个游客在电车上丢下了一架照相机,但里面没有电池。电池可在地下运输车的一堆硬纸盒里找到。用在试验室中找的一把手术刀打开这些纸盒。胶卷可在印加遗迹里的铜罐中找到。在发电机屋子里的一具敌人的尸体上得到一把红钥匙,用它开动运输车,进入标本室。用照相机拍摄后,将标本室摧毁。

在试验室外边的一个工程师身上找到电脑。在试验室里的抽屉里得到电缆,用电缆将电脑和天线连接起来。当走到碟形卫星天线的附近时,任务就完成了。

完成任务所需的物品:

照相机:藏在电车上。

红钥匙:在发电机屋子里的一具敌人的尸体上。

电池:在地下运输车的盒子里(需要用手术刀将它取出来)。

解毒药瓶子:在标本室里。

胶卷:在印加遗迹的罐子里。

便携式电脑:在实验室外边工程师的尸体上。

电缆:在实验室里微开的抽屉里。

手术刀:藏在试验室里的纸盒里。

第二章

电脑游戏秘技大全

Actua Soccer
真实美式足球

在游戏开始时输入“SOCCER - 01142475549”,可以得到一支强队。

Army Men
玩具兵团

在游戏中按 Esc 键,输入以下单词,可得到相应的秘技:

Aeroballistics:补充全体空中支援;

Invulnerable:使 Sarge 刀枪不入;

Kahuna:增加爆炸、全屏地图以及刀枪不入;

Occultation:隐蔽(如果 Sarge 不射击,就不会被发现)。

Omnisicient:切换你的视线和全部部队的地图;

Paralysis:使敌人瘫痪;

Plethora:填充弹药 ;

Pyromancer:切换右键爆炸;

Succmb:投降;

Telekinetic:用时空传送将 Sarge 传送到任一地点(进入卷屏模式以选择要去的地点);

Triumph:胜利。

Baldies
光头乐园

在游戏第四关后建立一个实验室,最好盖在海边,将游戏速度调到最慢,把绵羊丢入海中,这时海里有海豚跳出,抓 10 只海豚放到实验室中,过关,此时第一、二关会变成隐藏关。

Battle Zone
战争地带

在游戏中按住 Shift + Ctrl,输入以下字符串可得到相应的秘技:

BZBODY:无限装甲;

BZFREE:无限飞机师和资源;

BZRADAR:显示地图;

BZTNT:无限弹药;

BZVIEW:不明用途。

Close Combat 2
近距离作战Ⅱ之远桥之争

进入游戏后，以德国人进入战役(Compaign)模式。当进入 Debreifing Room，看到由黄色模式围着的任务选单时，你务必记住当前操作的需求点数(Bequisition Point)，然后按 Cancel 回到主画面。接着随便进入其他的战役，然后再按 Alt + Esc 退到 Win 95 桌面。用 Word 等文字编辑软件修改游戏的记录档案文件(游戏会自动存档，文件的数字排号最后的就是最新的存盘档案，打开前先做备份)。查找字符串“//Requisition points for operation”，会找到许多这样的字符串。持续查找，直至找到刚才记住的那个数字，将这个字改为 1500 或更大(不过 1500 已经够了)，绝对要记住在数字的前后各保留一个空格，“//”也绝不能丢，这样一来需求点数就不会再贫乏了。往上几行有拥有的作战单位(Requisition unites)，将代码数字改为以下这些就可得到新的装备：

8：得到四号坦克；

19：得到一辆速度快的装甲坦克；

73：得到极具威力的德军坦克“Konigstiger”；

至于作战单位的数量，只需将单位的最大数量改到 40～50 或更多，这个数字所在的位置就在作战单位编码之后的第二个数字(通常还在同一行内)。你自己还能自行尝试找到其他单位的编码，保存退出文件，当问你是否“Save in formatted document”，选择“No”，然后再按 Alt + Tab 退回到游戏中，进入战役模式，选择你的游戏，这样就有充足的需求点数和很好的作战单位了。

Comanche Gold
卡曼契战机黄金版

键入 R 键，然后输入以下字符串可得到相应的秘技：

6969：雇佣兵；

FIXME：修复装甲；

HARMONY：GPS 地狱火；

IMACOW：时间停止；

IMARAT：看不见；

LOADME：装填弹药；

PIGSOINK：杀伤力最大；

X666：干掉队友。

Constructor

如果黑分数太多时，先提高房租(黑分数会增加一点)，再降低房租(白分数会增加很多)，多做几次后就会再有黑分数。不断同意其他房客的要求可以得到更多的白分数，这时就可把白分数拿去换大量的现金了。

Deadlock 2

键入 Ctrl + F12，然后输入以下字符串可得到相应的秘技：

BIGBRO：显示部分区域；

CHARISMA：和电脑对手建立友好关系；

GREEBLIE：完成当前研究的项目；

LEO：显示敌人所在区的资源和军队；

PILE IT ON：增加资源；

Q40:研究所有项目;

S-MART:Skirineen 马上出现;

SQUISH:胜利;

WALL2WALL:人口数目最大。

以上秘技在战役(Campaign)模式中不起作用。

Die by Sword
剑 魂

在游戏进行时紧按 F1 键,然后输入以下字符串可得到相应的秘技:

Agrav:改变重力;

aiaim:切换到 A;

bamff:跳到最后一关;

bills:做一段怪动作;

Btiny:主角变小;

catch:逃离陷阱;

Dedly:武器威力增强;

frame:截图;

Funky:得到所有的钥匙;

gamma:调节亮度;

gocam:切换到固定视角;

Golrg:主角变大;

hieup:把主角扔出去;

ifall:自己摔倒;

Lunar:月球重力模式;

mecam:切换到第一人称视角;

Mukor:无敌模式;

pause:暂停游戏;

peace:敌人全灭;

qsave:快速存档;

spcam:切换到敌人视角;

speku:自杀;

silky:敌人无法移动;

tough:切换困难程度。

Exhunmed
发掘

输入以下字符串,可得到相应的秘技:

lobocop:所有武器;

lobodeity:无敌;

lobopick:所有钥匙;

loboswag:所有物品恢复。

Flying Saucer

先在游戏中暂停,然后键入"FSOVERLD",即可开启无敌模式。

Grand Theft Auto

在选择人物输入名字后,按 F Delete 键后,输入以下字符串可得到相应的秘技:

6031769:生命无限;

buckfast:按下数字键盘上方的 * 可得到全部武器;

hatemachine:提升点数价值;

iamthelaw:没有警察;

itcouldbeyou:加 999999999 点;

suckmyrocket:获得全部武器、装甲和出狱许可证;

superwell:可以选择全部的关卡与城市。

皇帝

修改存盘文件 DING1,各顶参数的地址如下:

金钱:SECT 0000 的 DISP 0072;

民夫:SECT 0000 的 DISP 0157;

士兵:SECT 0029 的 DISP 0194。

修改值不可改得太大,否则会变为负数。民夫值可在 9999 之内选择。士兵值可在 20000(20 4E)之内选择;金钱值可在 50 万之内选择。

Incoming 来者不善

按住 Shift 键输入以下字符串可得到相应的秘技:

FLATBROKE:关闭阴影;

FLYMETOTHEMOON:在月球上赛跑;

GOURAUD:显示 Gouraud 的阴影;

HAVEALL:得到所有;

INVUNERABILITY:无敌;

INFINITELIVES:无敌;

INFINITEWEAPONS:武器无限;

MASTEROFTHEUNIVERSE: Atleast Texture 的开关;

OLDMACDONALD:保护农场里的牛;

SOLIDASAROCK:无敌;

SUPERDAISY:一枪毙敌;

SUPERSHOOT:一枪毙敌;

WHATSTHEPOINT:不明用途;

WIREWEWAITING:关闭底纹。

作弊键:

F2:Easy shoot;

F3:无敌;

F4:无限生命;

F5:无限武器;

F6:智能炸弹;

F7:退出;

F8:记录以下地点位置;

F9:读取存储地点位置;

F10:帧开关;

F11:重新开始。

极速赛车

1. 选择跑道

在“Go Karting”画面中,键入“ORIEL”,会多出一个选择跑道的选项。

2. 免费的现金

于商店内时,键入“BRASENOSE”,即可免费多得一万块美金。

3. 涡轮无限

在竞赛中,键入“MANICMARTIN”便可以有无限量的涡轮可以使用。

假日岛国

在游戏中同时按下 Shift + Ctrl + Alt + G,可得到金钱。

将族之象棋大师

1. 密码破解

修改 CCH.EXE 文件,寻找 75 06 46 83 FE 03 75 13,改为 90 90。

2. 悔棋不限

修改 CCH.EXE 文件,寻找 FF 0E A6 81

FF 36 84 B9，改为 90 90 90 90。

3.局数不限

修改 CCH.EXE 文件，寻找 FF 0E A8 B1 FF 36 82 B9，改为 90 90 90 90。

卡迪拉克家族和恐龙

在游戏时输入以下字符串可得到相应的秘技：

ACADACADADADADUCK：避开游戏中的一些小伤害（如树木带来的伤害）和一些大伤害（如恐龙带来的）；

RADBADLZRDCAR：避开游戏中一些常规事物的伤害。

立体狂飙

在主选单画面下键入“REFINERY”后，原本一开始无法选择的跑道此时能随意选取。而且，在添购武器和配备时，金钱数也不会减少。

梦幻西餐厅

把菜的售价定为 9999999，只要卖出一份就行了。

魔域迷踪

游戏刚开始发现的白色重盔甲既笨重又无明显的防御效果，而在高塔的地下二层那个有两个棺材的房间里，如果打开右边的棺材，里面是一个骷髅战士，可轻易的打倒；左边棺材内是一具身穿深灰色盔甲的骷髅，将棺材打开，将主角移至棺材前，当棺材关闭，开启后可自动穿上这副超强防御力轻盔甲。

魔域幽灵

1. 秘技

N：大摔。

S：超必杀技。

H：隐藏超必杀技（隐藏超必杀技表示要颜色选对才用得出来）。

2. 角色必杀技用键

(1)吸血鬼(Vampire)：

暗黑之火：↓→+拳（空中可）；

恶魔刈割：→↓+拳（防御攻击可）+拳；

S 午夜之愉：↑→+两个拳；

S 恶魔爆发：↑→+两个脚。

(2)狼人(Werewolf)：

兽加农炮地上：↓→+拳；

兽加农炮对空：→↓+拳（防御攻击可）；

兽加农炮空中：空中→+拳；

百万闪烁：←↓+拳；

犯罪雷射：↓↑+拳；

N 狂野之轮：近敌→↓←+中或重脚；

S 龙加农炮：→↓←+两个拳；

S 幻影分身：→↓←+两个脚。

(3)科学怪人(Fraken Stein)：

回萨击：↓←+拳；

十亿巨槌：←集气→+拳；

十亿爆烈：←集气→+脚+拳；

S 闪电制动：↓集气↑+两个拳；

S 博士附身：←↓→+两个脚。

(4)女僵尸(Chinese Zombie)：

暗器炮：↓→+拳；

旋风舞：→↓+拳（空中可）；

返器响：↓←＋拳(空中和防御攻击都可)；

N放天击：近敌→↓←＋拳；

S地灵刀：←↓→二个脚；

S天雷破：轻脚重脚中拳中拳↑。

(5)僵尸(Zombie)：

死亡旋风：↓←＋脚(空中和防御攻击都可)；

骷髅下盘：↓↑＋脚(空中可)；

地狱之门：←↓→＋脚；

N骷髅之刑：近敌→↓←＋中或重拳；

S邪恶尖叫：→←＋两个拳；

S死亡电击：→↓←＋两个脚(空中亦可)；

S地狱灌篮：→↓＋两个拳。

(6)蝙蝠女(Succubus)：

暗黑之刃：→↓＋拳(防御攻击可)；

灵光地上：↓→＋拳；

灵光空中：空中↑→＋拳；

N向量剥夺：近敌→↓←＋中或重拳；

S战神返回：→↓←＋脚＋脚；

S黑暗幻影：轻拳轻拳→轻脚重拳；

S太空幻影：轻拳轻拳→中拳重拳。

(7)男(Mummy)：

言灵返(吸)：↓←＋脚(空中可)；

言灵返(吐)：↓→＋脚(空中可)；

眼镜蛇击：←→＋拳；

棺之舞：轻拳轻脚或中拳中脚或重拳重脚；

王家的制裁：空中↓→＋拳；

N木乃伊摔：↓→＋拳；

S法老魔法：中脚轻拳↓轻脚中拳；

S法老分裂：轻拳轻拳↓中脚重拳。

(8)猫女(Cat Woman)：

前滚抓：↓←＋拳＋拳；

前滚上击：↓→＋拳＋拳；

沙溅：↓→＋脚(防御攻击可)；

三角踢：←↓＋脚；

N地狱猫：近敌→↓←＋中或重脚；

S闪光舞蹈：→↓＋两个拳；

S猫女求救：←↓→＋两个脚。

(9)恶灵日本武士(Samurai)：

居合斩：←集气→＋拳(上段)或脚(下段)；

拔刃：←↓→＋拳；

疾风：敌人被“拔刃”打中时↓→＋拳；

返刀：敌人被“拔刃”打中时←＋拳；

骸封：空中↑→＋拳；

鬼炎斩：反击中→↓＋拳(防御攻击可)＋拳；

S鬼道捻：→↓←＋两个拳；

S连斩：←↓→＋两个脚。

(10)鱼人(Merman)：

音波：↓→＋拳(防御攻击可)；

毒之气息：↓→＋脚；

螺旋喷射：←→＋拳；

鱼之诡计：←←＋脚；

N水晶方舞：近敌→↓←＋中或重拳；

N大空海神：近敌→↓←＋中或重脚；

S水柱扩散：→↓＋两个脚；

S水泡监狱：→↓＋两个拳；

S海之涛：←↓→＋两个脚；

H蟹螯双击：↓↓＋两个拳。

(11)除妖道士(Dark Hunter)：

回旋剑(刺)：轻拳轻脚或中拳中脚或重拳重脚；

回旋剑(返)：轻拳轻脚或中拳中脚或重拳重脚(空中可)。

(12)剑之精灵：

炎幻剑：→↓＋拳(防御攻击可)；

冰雪剑：←↓→＋拳；

闪电剑：←↓＋拳；

N剑夹击：近敌→↓←＋拳；

S死之气息：←↓→＋拳；

S幻化永恒:中拳轻拳←轻脚中脚。
(13)雪人(Big Foot):
大雪球:↓→+拳;
大台风:→↓+脚(防御攻击可);
大雪塔:↓↓+拳;
大飓风:↓←+脚(空中可)+中或重拳;
S大雪冰冻:←↓→+两个拳;
S大冰放逐:←↓→+两个脚。
(14)机器人(Robot):
电浆光线:↓→+拳;
大型榴弹:↓→+脚;
巴尔干炮:←↓+拳;
反射墙:防御攻击专用→↓+拳;
N线圈格斗:近敌→↓←+中或重拳;
S混淆飞弹:→↓+两个脚;
S最终守护神:→↓←+两个脚。
(15)异形(Alien):
太阳杀球地上:↓→+拳;
太阳杀球空中:↑→+拳;
黄道之火:→↓+拳(防御攻击可);
万灾火焰:空中↓←+脚;
银河之旅:←↓+拳或脚(空中可);
N环绕抓击:近敌→↓←+中或重拳;
N大雪烹调:近敌→↓←+中或重脚;
S宇宙混乱:←↓→+两个拳。

Motorhead

Supercars 模式

在"个人"(Personal)选项中以"Supercar"键入名字,以"Grem"键入车队(Team)的名称,可进入超级赛车模式。

Mega-springs 模式

在"个人"(Personal)选项中以"Demon"键入名字,以"Grem"键入车队(Team)的名称,可进入磁性弹簧模式。

Postal
邮差

在游戏时输入以下字符串可得到相应的秘技:

BREAKYOSAK:枪弹;
CARRYMORE:挑运;
CHTHOME:复活;
CHTPOS:Kelvar 背心和健康;
CROTCHBOMB:地雷;
DAWHOLEENCHILADA:手榴弹、火箭、凝固汽油弹、火焰喷射器;
EXPLODARAMA:所有爆破武器和弹药;
FIREHURLER:喷火器和燃料筒;
FLAMENSTEIN:所有火焰武器和弹药;
GIMMEDAT:获得一切;
HEALTHFUL:完全健康;
HESSTILLGOOD:复苏;
IAMSOLAME:刀枪不入;
LOBITFAR:手榴弹和莫洛托夫鸡尾酒;
SHELLFEST:喷雾炮;
SHOTGUN:猎枪;
STERNOMAT:凝固汽油弹;
THEBESTGUN:喷雾炮;
THERESNOPLACELIKEOZ:跳关;
THICKSKIN:全副装甲;
TITANIII:火箭发射器和火箭弹;
Q:特别神秘的功能。

PSY 幽记

是一款剧情相当丰富的 RPG 游戏，但战斗太过频繁，加上闪烁很烦人，让人没有玩下去的心情。修改 MANJIB. EXE，把 9A 66 5A 2F 08 改为 90 90 90 BC 60，一共两处，可以去掉闪烁。

Quake 2 雷神之锤Ⅱ

在游戏中按"～"键后，在信息窗口中输入以下字符串可得到相应秘技：

bind：将一个命令设给一个热键；

bindlist：显示出现在的所有热键；

cheats：这是在多人联线时用的一个命令，必须由服务器(即创建游戏的机器)运行，缺省的情况是在联线时禁止了所有秘技，但是如果用 cheats 1 命令后再重新建立游戏即可打开秘技。

cmdlist：列出此版本中所有命令；

g-unlimited-ammo：得到弹药无限；

give all：得到所有武器、物品和弹药；

give ammo：补充弹药；

give armor：得到护甲；

give body armor：护甲；

give grenadelauncher：得到枪榴弹；

give grenade ?：得到枪榴弹，? 代表数目；

give health：恢复生命；

give rocketlauncher：得到火箭发射器；

give rocket ?：得到火箭，? 代表数目；

give shells ?：得到 shell，? 代表数目；

give shotgun：得到猎枪；

give quad：杀伤力变为四倍；

give weapons：得到所有武器；

god：无敌；

invdrop：把当前物品栏的物品扔在面前，武器也一样可以扔；

no clip：穿墙；

no target：没有敌人；

version：显示当前版本号。

铁甲争霸战Ⅱ

秘技一

回到"Star Config"的设定画面，选择输入新的名字。键入"Enzo"之后回到机械实验室有意想不到的惊喜。

秘技二

在驾驶舱中，按住 Alt 和 Shift 两键不放，然后再键入以下字母，即可获得特殊的功能：

blorb：无敌模式；

cia：弹药无限；

cold miser：关闭热导追踪功能；

icanthackit：任务结束；

mightymouse：无限的喷射装置；

tinkerbell：模糊的外部视野；

tlofront：让后视 HUD 的观点变成前视观点；

xray：X 光视野；

zmak：开启延长时间功能。

{
"filename": "55S16ISR5ri45oiP5piZ6Iqx5a6d5YW4XzEzMzIwODMxLnppcA==",
"filename_decoded": "\u7535\u8111\u6e38\u620f\u6619\u82b1\u5b9d\u5178_13320831.zip",
"filesize": 113243795,
"md5": "2bdcc08193048db2644db8500326e24b",
"header_md5": "094ce33a97ff9521acc0f3492bf3a370",
"sha1": "4ff75b6f8a06ff196dedf6d0992c789e13d3cf71",
"sha256": "f9349fdd39b6a3b7ccb1c96046e888dcdef86418131fd71220fa2d1f32312eca",
"crc32": 725157741,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 119871443,
"pdg_dir_name": "\u7535\u8111\u6e38\u620f\u6619\u82b1\u5b9d\u5178_13320831",
"pdg_main_pages_found": 196,
"pdg_main_pages_max": 196,
"total_pages": 202,
"total_pixels": 1222833024,
"pdf_generation_missing_pages": false
}